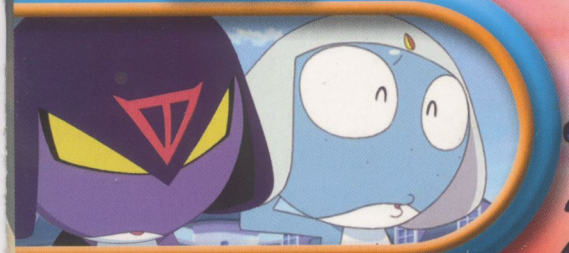
MEGA HIRO

100% ACCIÓN

Nº 33
2,95 €

KERORO

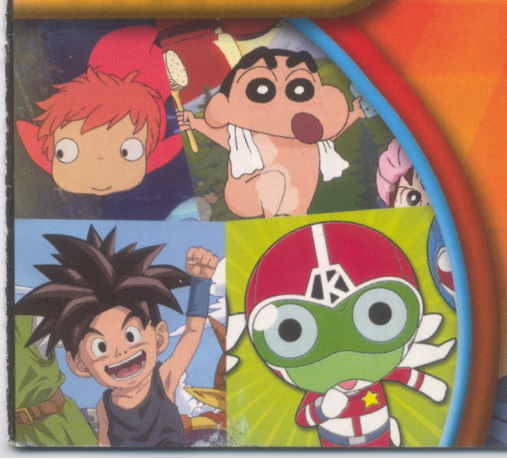


LLEGA LA TROPA GARURU

NARUTO

SASUKE Y EL SELLO MALDITO

4 PÓSTERS



BLUE DRAGON
GUERREROS Y SOMBRAS

VIDEOJUEGOS
BEN 10: ALIEN FORCE
Y MUCHOS MÁS

panini revistas

3+ www.pegi.info

¡RESERVA YA*

nintendo Wi-Fi connection

Pokémon EDICIÓN PLATINO

Y RECIBE ESTA EXCLUSIVA FIGURA DE GIRATINA EN SU FORMA ORIGEN!

© 2009 Pokémon. © 1995 - 2009 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. ™, ®. The Nintendo DS Logo, Pokémon and Pokémon character names are trademarks of Nintendo. © 2009 Nintendo

El tamaño de la figura real podría ser diferente al de la ilustración.

Nintendo® www.pokemon-platino.es

The Pokémon Company

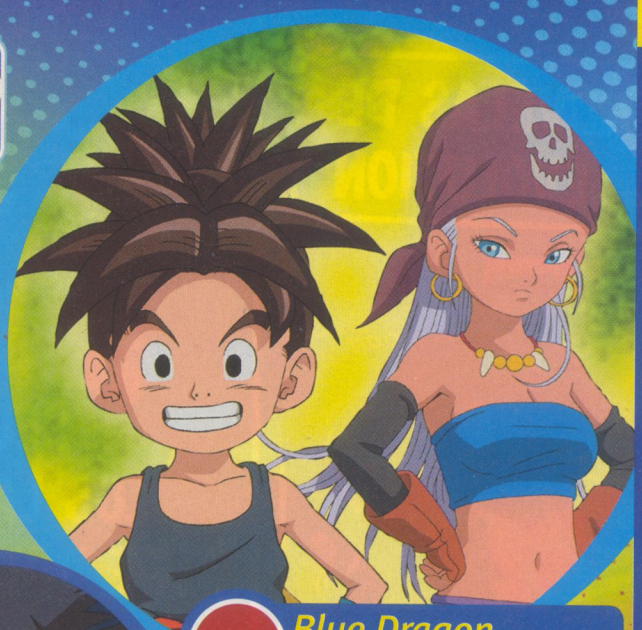
Pokémon EDICIÓN PLATINO

A LA VENTA
EL 22 DE MAYO 2009

*Campaña de reserva hasta el 22 de mayo o fin de existencias.
Figura gratuita con la compra de Pokémon Edición Platino.

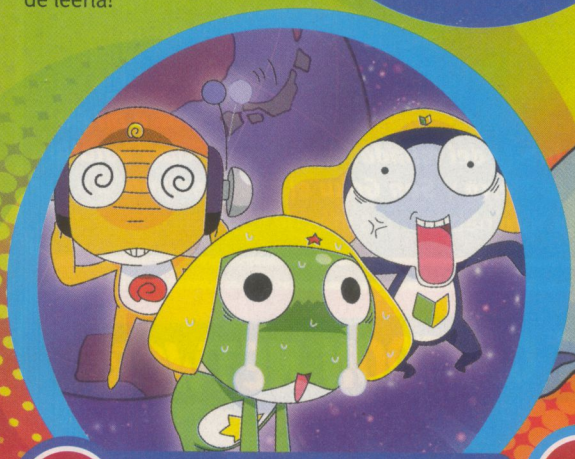
MEGA HIRO

¡Sé bienvenido un mes más a ***Mega Hiro***, lector! Un mes en el que nuestra protagonista absoluta es ***Blue Dragon***, la serie de Akira Toriyama que se acaba de estrenar en Cartoon Network y cuyos personajes te presentamos este mismo número con todo lujo de detalles, ¡y de regalo un póster doble! Pero no nos olvidamos de nuestros clásicos, claro: ***Naruto, Bola de Dragón, Bleach*** o ***Pokémon*** hacen como siempre acto de presencia en estas páginas. Por supuesto, te traemos las noticias más interesantes (como la edición de la nueva peli de ***Shin chan***, o el estreno de lo último de Studio Ghibli), así como toda la información que debes saber sobre los videojuegos más recientes. ¡Y un montón de información indispensable en la sección "No sólo anime"! Elige tú mismo por qué parte de esta ***Mega Hiro*** quieres empezar. ¡Seguro que no puedes dejar de leerla!

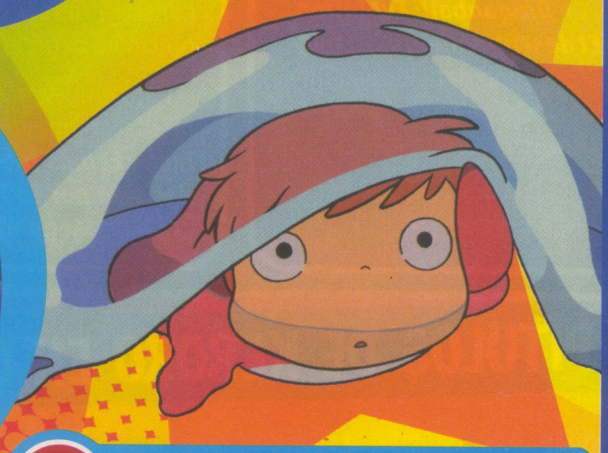


6 *Blue Dragon* Shu comienza su gran aventura

8 *Naruto* El sello maldito de Sasuke



12 *Keroro* ¡Las últimas 24 horas de la Tierra!



22 *Ponyo en el acantilado* ¡Lo nuevo de Ghibli!

27 Pósters

56 Guía de TV

ÍNDICE

MEGA HIRO 33

4 Noticias
Lo que tienes que saber

6 Blue Dragon
¡Empieza la gran aventura de Shu!

8 Naruto
El sello maldito de Sasuke

10 Bola de Dragón
El gran torneo infantil

12 Keroro
La tropa Keroro contra la tropa Garuru

14 Bleach
Se descubre la verdad (parte 2)

16 Pokémon
El Combate Corazón

17 Dinosaur King
A la caza de dinosaurios (parte 5)

18 D.Gray-Man
El clan de los Noé

20 Anime DVD
Campeones, 4ª temporada
Shin chan: Spa Wars

22 Reportaje
Ponyo en el acantilado

24 Big in Japan
Kekkaishi

25 Ficha
Shu

27 Superpósters
Shin chan: Spa Wars
Keroro
Ponyo en el acantilado
Blue Dragon

36 Videojuegos
Mana Khemia
Ben 10: Alien Force
Final Fantasy Chronicles: Echoes of Time
Pro Evolution Soccer 2009
Dragonball Evolution
Suikoden Tierkreis
Naruto Ninja Destiny 2
From the Abyss

37 Concuso
Bleach: Dark Souls

41 Concurso
Lobezno

45 Concurso
Battle Fantasia

46 No sólo anime
Ciencia ficción animada
Madagascar 2
Personaje Mega Hiro del mes
Bazar
El día de los niños en Japón

54 Guía manga
Las últimas novedades editoriales

56 Guía de televisión
Lo que no te puedes perder

58 Próximo número y ganadores

LLEGAN LAS NOVELAS DE DRAGONBALL: EVOLUTION

Con el estreno de la película, numerosos productos salen a la venta para satisfacer a los fans. El álbum de cromos lanzado por Panini, el videojuego de Digital Bros. o los muñecos son prueba de ello. Planeta DeAgostini Comics, que ha editado y reeditado el manga original desde 1992, no quiere quedarse atrás. Por eso publica las cuatro novelas existentes de ***Dragonball: Evolution***. Las tres primeras se titulan ***El descubrimiento***, ***La búsqueda*** y ***La batalla***, y narran con sumo detalle cada una de las tres partes en que se divide la película. La cuarta novela cuenta la historia de la película al completo.

Si ya has ido a ver la película y te ha gustado, no lo dudes un instante: ¡estas novelas son para ti!

SELECTA EDITA LOS LARGOMETRAJES DE BOLA DE DRAGÓN Z

No abandonamos todavía la obra maestra de Akira Toriyama, puesto que se cumple la noticia que te dimos hace ya algún tiempo. Mientras sigue adelante la edición de la serie en volúmenes individuales y la recopilación llamada ***Dragon Box***, Selecta Visión da un paso al frente y te trae todas las películas de ***Bola de dragón Z***.

Durante los próximos meses, aparecerán simultáneamente dos volúmenes de dos discos, de modo que cada uno constará de sendas películas. La edición será sencilla y el precio irá acorde: 14,95 euros por volumen.

Para empezar, el 20 de mayo salen a la venta los dos primeros volúmenes. El primero incluye ***Devolvedme a mi Gohan*** y ***El más fuerte del mundo***. El segundo, ***Súper batalla decisiva por la Tierra*** y ***Son Goku el super saiyan***. ¡En el próximo **Mega Hiro** hablaremos más de esta edición!

NUEVOS CAPÍTULOS DE KERORO EN CARTOON NETWORK

La cadena de pago ha anunciado recientemente la emisión de nuevos capítulos de tu anime de extraterrestres favorito. La serie se retomará por el episodio 130 y se estrenará una buena ración de episodios, hasta llegar a la altura de la emisión en algunas teles autonómicas, que alcanzan casi los 200.

En las nuevas aventuras de la tropa Keroro, Natsumi sigue sufriendo las trastadas del sargento y Fuyuki se ve envuelto en los alocados planes de conquista de su amigo keronense... ¡los cuales normalmente sirven para cualquier cosa menos para invadir la Tierra! Con Tamama, Giroro, Kururu y Dororo, la diversión está asegurada. Aunque, ¡cuidado! Una misteriosa chica llamada Alisa va a dar mucho juego, sobre todo porque es una alienígena poco amigable, pero que parece sentir algo por Fuyuki. ¡Como se entere Momoka, la que se puede liar!

BOING, NUEVO CONTENEDOR INFANTIL DE TELECINCO

Desde el sábado 11 de abril, los fines de semana tienes una cita matinal con el programa Boing en Telecinco. Durante las primeras horas de la mañana, este programa infantil ofrece un buen surtido de series de animación entre las cuales destacan dos de factura japonesa: ***Naruto*** y ***Bakugan***.

De ***Naruto*** se emite la tercera temporada, que desde el 1 de abril ya se podía seguir a través de la TDT en en canal Telecinco 2. Recuerda que en la tercera temporada de ***Naruto***, de la que te estamos hablando estos meses, Sasuke abandona la Villa Oculta de la Hoja para reunirse con Orochimaru y conseguir el poder que le ofrece. Un grupo de "genin" liderados por Shikamaru corre a buscarle para llevarlo de vuelta a la villa.

Luego tenemos Bakugan, uno de los últimos estrenos de Cartoon Network y del que ya te hemos hablado en ***Mega Hiro***. La serie protagonizada por Dan y sus amigos jugadores del Bakugan prometen emociones fuertes.

Estás avisado: desde el 11 de abril, las mañanas del fin de semana en Telecinco vuelven a ser divertidas. ¡Sintoniza Boing y empieza el día con anime del bueno!

EVENTOS OTAKUS

- **17 al 19 de abril**

X Salón del Manga de Jerez (Palacio de congresos y exposiciones IFECA, Jerez de la Frontera)

- **8 al 10 de mayo**

Expomanga 2009 (Pabellón de convenciones de la Casa de Campo de Madrid)

- **29 de mayo al 1 de junio**

27º Salón Internacional del Cómic de Barcelona (Palau nº 8 de la Fira de Barcelona)

EN MAYO, MÁS ANIME DE ESTRENO EN ANIMAX

Si abril ha sido un mes repleto de estrenos en el canal dedicado al anime, mayo le va a la zaga. Dos nuevas series se unirán a la parrilla de programación de la cadena a lo largo del mes.

La primera es una vieja conocida de los lectores de **Mega Hiro**, ***Caballeros del zodíaco***. La serie protagonizada por Seiya y basada en la mitología griega comenzará el 4 de mayo y se emitirá de lunes a viernes a las 21:25, con sus consiguientes reposiciones en distintos horarios. En los últimos años, la serie se ha podido ver en Telecinco y en Cuatro, aunque en ambas cadenas pasó con más pena que gloria.

Y la segunda serie es ***Hunter x Hunter***, un anime que recordaréis nuestros más fieles lectores, ya que hablamos de ella entre los números 5 al 7. Entonces se emitía en una recién nacida La Sexta, que apenas programó la primera temporada. Ahora, Animax promete dar los 62 capítulos que conforman esta entretenida serie de aventuras en la que un grupo de chicos quiere convertirse en cazadores de tesoros. Será a partir del 18 de mayo, de lunes a viernes a las 18:45.

NARUTO Y POKÉMON VUELVEN A LAS CONSOLAS

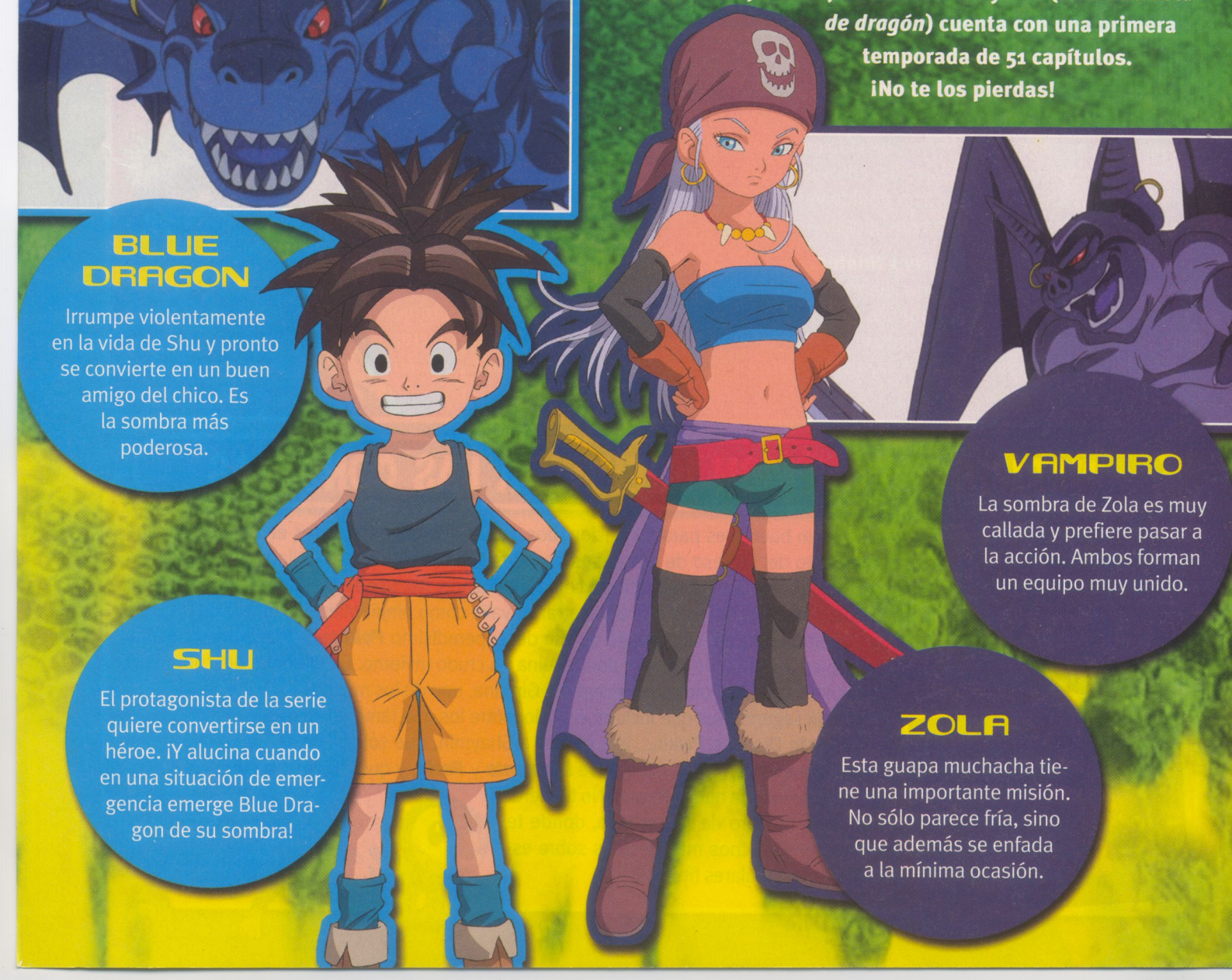
Mayo va a ser un buen mes para los aficionados a los videojuegos basados en animes, porque será el momento del regreso de dos pesos pesados a las consolas. Por un lado nuestro amigo Naruto Uzumaki volverá a la PlayStation 2 con el interesante ***Naruto Shippuden: Ultimate Ninja 4***, en el que, cómo no, tendrás que demostrar tu valía como ninja. Mientras tanto, los muchos fans de Pokémon podrán echar mano por fin del esperadísimo ***Pokémon Platinum***, que está ambientado en la región de Sinnoh, donde reina un crudo invierno. En Platinum descubrirás la increíble historia del Pokémon Renegado, Giratina, uno de los muchos Pokémon Legendarios que incluirá el título, entre los que también se incluirán Dialga o Palkia... ¡sin olvidar a Shaymin, que solo había aparecido en las versiones de ***Diamante*** y ***Perla***, y que ahora verás en una nueva forma! ¡No te pierdas el próximo número de **Mega Hiro**, donde te explicaremos muchos más detalles sobre estos dos espectaculares títulos!

© BLUE DRAGON PROJECT/TV TOKYO
Microsoft, Blue Dragon, Xbox 360 and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies.
Based on the Xbox 360 game "BLUE DRAGON" published by Microsoft

BLUE DRAGON

¡TUS NUEVOS HÉROES!

Dos meses después de estrenar *Bakugan*, Cartoon Network emite un nuevo anime que dará mucho que hablar: *Blue Dragon*. La adaptación animada de la saga de videojuegos con diseño de personajes de Akira Toriyama (autor de *Bola de dragón*) cuenta con una primera temporada de 51 capítulos. ¡No te los pierdas!



BLUE DRAGON

Irrumpe violentamente en la vida de Shu y pronto se convierte en un buen amigo del chico. Es la sombra más poderosa.

VAMPIRO

La sombra de Zola es muy callada y prefiere pasar a la acción. Ambos forman un equipo muy unido.

SHU

El protagonista de la serie quiere convertirse en un héroe. ¡Y alucina cuando en una situación de emergencia emerge Blue Dragon de su sombra!

ZOLA

Esta guapa muchacha tiene una importante misión. No sólo parece fría, sino que además se enfada a la mínima ocasión.

SMILODÓN

La sombra de Marumaro es un impresionante y veloz "dientes de sable". Los dos se entienden a la perfección.

MARUMARO

Un alegre enano de la tribu Devi. Hace muchas travesuras, persigue a las chicas guapas y no tiene pelos en la lengua.

MINOTAURO

La sombra de Yiro es un minotauro, una criatura con cuerpo de hombre y cabeza de toro.

YIRO

Yiro está permanentemente enfrentado a Shu. Aunque es inteligente, no tiene tanta experiencia como Zola en cuanto a lucha se refiere.

BOUQUET

Esta guapa chica está locamente enamorada de Shu. Tiene la capacidad de hacerse invisible.

KLUKE

Está al lado de sus amigos para lo que haga falta, especialmente si se trata de Shu, a quien adora.

HIPO

La sombra de Bouquet es, en comparación con el resto, débil y poco dada a la lucha.

FÉNIX

La legendaria ave que resucita de sus cenizas es la sombra de Kluke. Tarda bastante en hacerla renacer.

LAS SOMBRAS

Las sombras proporcionan el poder a los protagonistas de *Blue Dragon*, sean héroes o malvados. Estas criaturas nacen de las propias sombras de las personas y por eso están ligadas a ellas. Tienen aspecto de animal y son figuras mitológicas y legendarias.

La traición de Sasuke

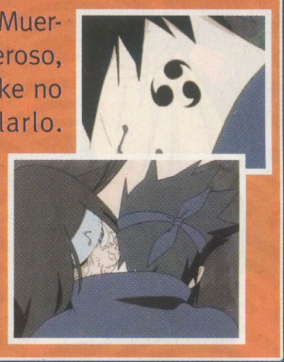
Se veía venir, la verdad. Pero cuando se confirmó que Sasuke abandonaba la Villa Oculta de la Hoja para unirse a Orochimaru, cayó un jarro de agua fría sobre los fans de Naruto. ¿Por qué, Sasuke?

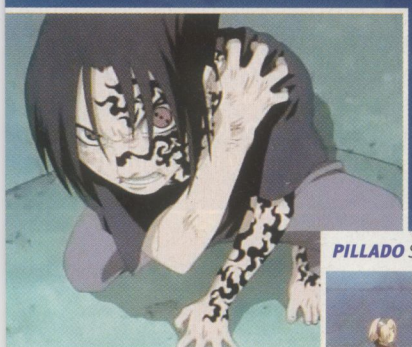
Cuando Sasuke está en el hospital, empieza a pensar demasiado. Se da cuenta de lo mucho que ha mejorado Naruto, mientras que él tiene la sensación de haberse quedado atrás. Sobre todo reflexiona acerca de su encuentro con Itachi. ¿Tendría razón al decir que no albergaba suficiente odio? Entonces aparecen los ninja del sonido y le dejan claro que no puede controlar el sello maldito por las buenas. Distinto sería en caso de que se uniera a Orochimaru y fuera su servidor.

Sasuke no se lo piensa demasiado. Esa misma noche va a huir de escondidas de la villa, pero Sakura lo había previsto y le espera a la salida. Le pregunta por qué elige marcharse e incluso le confiesa abiertamente sus sentimientos. Aun así, Sasuke le da una respuesta amarga: le dice que él es muy diferente a ellos y que su motivo para vivir es la venganza. Por eso contempla cualquier opción para hacerse más fuerte, aunque sea pasar a ser un enemigo de la Villa Oculta de la Hoja. Como Sakura insiste, Sasuke la deja inconsciente, no sin antes darle las gracias. Tras eso, abandona la aldea y se une al cuarteto de ninjas de la villa del Sonido.

El sello maldito

Orochimaru marca a Sasuke con este sello maldito mediante un mordisco en el Bosque de la Muerte. Es muy poderoso, tanto que Sasuke no puede controlarlo. Además consume sus poderes cuando está activo. Tarde o temprano acabará con él.





SELLO MALDITO *El origen de todos los males.*

TRISTEZA *No puede contener las lágrimas.*

ODIO *La venganza lleva a Sasuke a actuar así.*

PILLADO *Sakura para a Sasuke.*

RECUERDOS *A Sasuke le dan igual.*

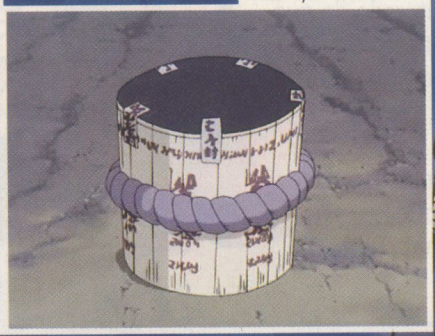
TRAICIÓN *Sasuke se une a los cuatro del Sonido.*

A las afueras de la Villa Oculta de la Hoja, Sakon, Tayuya, Jirobo y Kidomaru esperan a Sasuke. Por el camino le cuentan qué debe hacer para despertar los poderes del sello maldito. Primero ha de tomar una píldora, que lo conducirá a un estado similar a la muerte. Luego "resucitará" y habrá alcanzado el segundo nivel. Sasuke no lo duda ni un momento y se toma el comprimido. Enseguida, los cuatro meten a Sasuke en un tonel y crean una barrera a su alrededor. Entonces se disponen a llevarlo ante Orochimaru. Tras deshacerse de varios "jonin" que volvían a la villa, se encuentran un obstáculo importante: Shikamaru y su equipo, que tienen la misión de llevar de vuelta a Sasuke a la Villa Oculta de la Hoja.

EXPLICACIÓN *La venganza lleva a Sasuke a actuar así.*

PÍLDORAS
Estos comprimidos provocan una muerte aparente.

BARRERA *Los cuatro colocan a Sasuke en ese receptáculo.*



SELLADO
Sasuke no podrá salir hasta que reviva.

Kidomaru

Kidomaru tiene seis brazos, lo que le da una apariencia de araña. Además puede echar telarañas por la boca. ¡Es un adversario incómodo!

Tayuya

Sorprende que Tayuya use un lenguaje tan vulgar para ser una chica. En la lucha demuestra que no es una simple fanfarrona, sino que además es inteligente.

Jirobo

Jirobo es una auténtica mole. Su fuerza bruta puede dejar fuera de combate a cualquiera. Posee algunas técnicas temibles, como la que le permite absorber el chakra ajeno.

Sakon

Gracias a la fusión de sus células, los hermanos Sakon y Ukon comparten el mismo cuerpo. Pueden intercambiarse como dominador del cuerpo y así renovar su chakra.

El gran torneo infantil

El esperado Gran Torneo de las Artes Marciales ha llegado. Todos se reúnen a la espera de que llegue Goku. Va a ser una competición apasionante. Como aperitivo, el torneo infantil, que tiene dos aspirantes claros: Trunks y Son Goten.

ENCUENTRO *Goku conoce a Goten.*

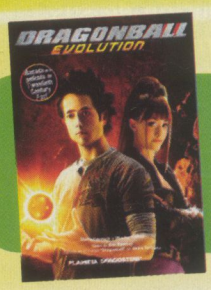
Un emotivo reencuentro

Las semanas previas al torneo han sido muy intensas para Son Gohan y los demás. Todos han estado entrenando duro para ponerse en forma de cara a la competición. Mientras que Gohan ha entrado a Videl y Goten, Vegeta se ha enterado de que tanto Trunks como el hijo menor de Goku pueden transformarse en superguerreros. De nada les sirve ser tan fuertes, puesto que el torneo tiene una competición infantil y se ven obligados a participar en ella. El gran día llega y entre el gentío, justo antes de apuntarse a la competición, se reencuentran con Goku. Él sigue como siempre, al contrario que los demás. Gohan, Chichi, Krilín, Bulma, Oolong, Yamcha... Todos se abalanzan sobre él en un mar de lágrimas.

FÁCIL *Todos superan la prueba de fuerza.*

Todos clasificados

Goten está extrañado y no se acerca mucho a su padre. Al fin y al cabo, no llegó a conocerlo y le da vergüenza. Piccolo se encarga de hacer estallar todas las cámaras que hay en el estadio para salvaguardar la identidad de Gohan y ocultar cualquier cosa que pueda ocurrir. El presentador del torneo saluda efusivamente al grupo. Él sabe muy bien que no fue Míster Satán el que derrotó a Cell, sino ellos. A continuación, comienzan las pruebas de clasificación. Consisten en golpear una máquina de medición de fuerza. Sólo los 16 más fuertes podrán clasificarse para el torneo. Míster Satán consigue una marca de 137 puntos. Enseguida queda pulverizada por Goku y los demás. Videl no puede creérselo y alucina cuando se entera de que ese grupo es el de los amigos de Gohan.

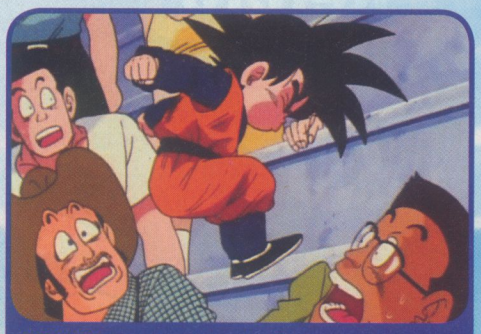


LAS NOVELAS DE DRAGONBALL EVOLUTION

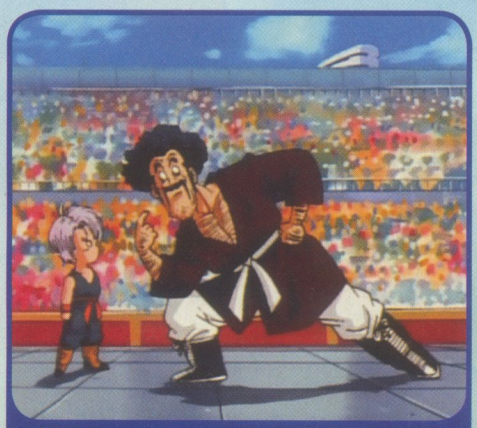
Coincidiendo con el estreno de la película de imagen real que adapta muy libremente la historia de *Bola de dragón*, Planeta DeAgostini Comics lanza las novelas sobre el filme. Se trata de cuatro libros. *El descubrimiento*, *La búsqueda* y *La batalla* tienen 72 páginas y cuestan 6,95 euros cada uno. *DragonBall: Evolution*, la película cuenta con 152 páginas y un precio de 7,50 euros. Si te ha gustado la película, ¡hazte con las novelas!

La final esperada

Antes del plato fuerte, se lleva a cabo la competición infantil. A regañadientes, Trunks y Goten han tenido que apuntarse en ella, aunque preferían luchar con los mayores. El premio para el vencedor, aparte del económico, será una pelea contra Míster Satán. Hay 35 participantes de hasta 16 años. El público no cree que Trunks y Goten, que tienen 8 y 7 años respectivamente, puedan llegar lejos, pero se deshacen de sus rivales con extrema facilidad. De ese modo, ambos protagonizan la final. Míster Satán acude a verlos luchar y se queda de piedra con su velocidad y potencia. Los dos chicos están igualados. Cuando Trunks sujeta en el aire a Goten, éste se transforma en superguerrero para liberarse. Entonces Míster Satán comprende que pertenecen al grupo de luchadores que realmente venció a Cell.



DERROTA *Goten toca la grada y Trunks gana.*



TRUCO *No le funciona y se lleva un buen golpe.*

La suerte de Míster Satán

Son Goten se disculpa, ya que habían acordado no transformarse para no llamar la atención. Entonces Trunks afirma que puede vencerle sin usar la mano derecha. Y así lucha, valiéndose únicamente de la mano izquierda. Pero su osadía le cuesta cara: Goten asume el control del combate y le tiene contra las cuerdas. Trunks acaba haciendo trampa por partida doble. Primero se transforma en superguerrero y enseguida ataca con la mano derecha. Se lleva tanto la victoria como la reprimenda de su amigo. A continuación, Trunks debe enfrentarse a Míster Satán. Acobardado por el despliegue de fuerza del chaval, el campeón mundial tiene la brillante idea de hacer ver que se deja ganar. Para su desgracia, Trunks golpea con más fuerza de la esperada y le saca del escenario. Dolorido y magullado, Míster Satán es aplaudido por su hermoso gesto mientras Trunks no sabe qué ocurre. Ya a solas en su sala, el campeón del mundo se retuerce de dolor. ¿Lo pasará igual de mal en la competición para adultos?

Dragon Box, cofre 4

Parece que fue ayer cuando Selecta Visión comenzó a recopilar *Bola de dragón Z* en los cofres *Dragon Box*. Mientras se acerca a su fin la edición en volúmenes individuales –este mes sale el 32–, se pone a la venta el cuarto cofre, que da inicio a la saga de los androides y Cell.

Goku regresa a la Tierra un tiempo después de su batalla con Freezer. Sin embargo, algo horrible sucede: ¡un robotizado Freezer llega al planeta! Le acompaña su padre, el rey Cold. Todos están alerta para luchar, aunque al final no hace falta: un desconocido joven superguerrero acaba con ellos. Él también espera a Goku. Cuando este llega, el chico se lo lleva un momento para hablar y le cuenta algo increíble: dice llamarse Trunks, venir del futuro, ser el hijo de Vegeta –¡y de Bulma!– y llegar con el aviso de una nueva amenaza. Se trata de unos extraordinarios androides creados por el doctor Gero, de la Red Ribbon. Llegarán al cabo de tres años y causarán el caos en el mundo. Goku no podrá detenerlos porque antes habrá muerto por una enfermedad, y los demás caerán vencidos uno tras otro. Por suerte, en el futuro existe una cura para esa enfermedad y Trunks le trae la medicina. Ahora hay una esperanza para que la Tierra no se convierta en un infierno. No obstante, el viaje temporal de Trunks provoca que las cosas sucedan de forma diferente y dan pie a la aparición de una criatura poderosísima llamada Cell.

DRAGON BALL Z, DRAGON BOX 4

Episodios 118 al 157
16 horas y 40 minutos
10 DVD9 / NR-7

Audio: español 2.0, catalán 2.0, euskera 2.0, gallego 2.0 y japonés 2.0

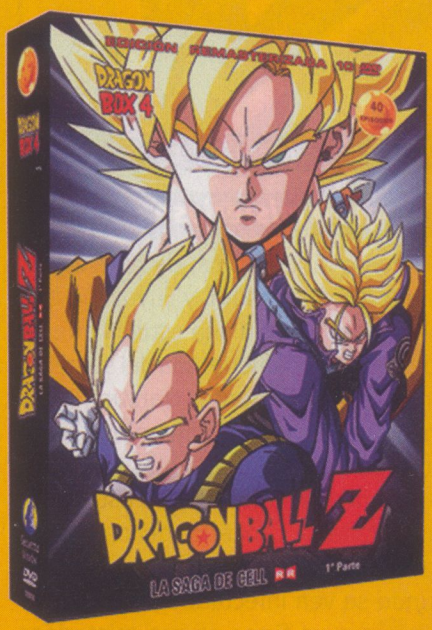
Subtítulos: español

Características especiales: Menús interactivos, Selección de escenas, Ficha artística, Ficha técnica, Datos de producción, Ficha de personajes y La restauración

Distribuidora: Selecta Visión

Fecha de lanzamiento: 22 de abril de 2009

Precio: 59,95 euros



SERGEANT

KERORO

Keroro y sus compañeros siguen sin avanzar en su conquista de Pokopén, por lo que la comandancia envía desde Kerón una tropa que los sustituya: la temible tropa Garuru. ¡Y ellos sí que piensan invadir el planeta!

LAS ÚLTIMAS 24 HORAS DE LA TIERRA

VIRUS *Todas las comunicaciones quedan cortadas.*

El bloqueo misterioso

Un día como tantos otros, de repente los ordenadores de Natsumi y Fuyuki se bloquean. Solo muestran una estrella que recuerda sospechosamente a la del sargento Keroro. Inmediatamente, Natsumi coge por banda a la ranucha, que niega tener algo que ver con el asunto. Esta vez, Fuyuki no le defiende. Mientras Keroro está abatido por la falta de confianza de los Hinata, paulatinamente los ordenadores de todo el mundo se ven infectados por el misterioso virus cuya firma es esa misteriosa estrella. Cuando el sargento se recupera de la depresión, decide iniciar la conquista de la Tierra. A las doce del mediodía del día siguiente comienza el ataque. ¡Pero no proviene de la tropa!

Comienza la invasión

Absolutamente todo ha quedado paralizado, a excepción de los humanos cercanos a Keroro y los demás. Saburo y Koyuki ayudan a que Fuyuki y Natsumi lleguen a su casa, aunque para ello se sacrifican. En la base de la tropa, Kururu descubre un anestésico planetario alrededor de la Tierra. Eso significa que alguien está invadiendo el planeta y ha suspendido toda forma de vida durante 24 horas. Giroro sabe quién está detrás: ¡el ejército keronense! Cuando Giroro corre a proteger a Natsumi, confirma que, efectivamente, detrás de todo está la invencible tropa Garuru. ¡La tropa que dirige su hermano mayor! El teniente Garuru les anuncia que la comandancia de Kerón les ha relegado de su misión y que él asume el mando. Keroro debe entregarle la kerobola y el emblema que la estrella de Kerón que le acredita como máxima autoridad militar keronense en Pokopén.

¿DÓNDE ESTÁ ESTA HISTORIA?

Sin duda, el enfrentamiento entre la tropa Keroro y la tropa Garuru es una de las historias más emocionantes que aparecen en *Keroro*. Si quieres revivirla en todo su esplendor, puedes encontrarla en los episodios 101 al 103 de la serie animada que se emite en la mayoría de cadenas autonómicas. En el manga, que Norma Editorial publica cada dos meses, tienes esta aventura dividida en varios capítulos a lo largo de los tomos 10 y 11.

RENDICIÓN *Keroro entrega el mando a Garuru.*

Una batalla desigual

Todo es tal como Giroro imaginaba. Pero no piensa permitir que haga nada a su querida Natsumi y se enfrenta a su hermano mayor a la desesperada. Antes le entrega a Natsumi un último recurso por si fuera necesario. En el combate entre hermanos, Giroro es claramente derrotado. Mientras esto ocurre, Tamama también ha sido vencido. Su rival, el soldado de primera Taruru. El que fuera su amigo de infancia se ha hecho muy fuerte. No en vano, también vence a Paul y a la Momoka bruta. Ante la falta de noticias en el exterior, la situación es tensa en la base de la tropa Keroro. Tras tele-transportar a los Hinata hasta casa de la abuela, Keroro les promete que lucharán por salvar el planeta.

La última esperanza

Kururu tiene un plan: resistir hasta las doce del mediodía siguiente. Entonces, la tropa Garuru tendrá que retirarse por fuerza para no sufrir los efectos del uso del anestésico planetario. Pero el líder de la tropa enemiga ya ha entrado en la base, ¡y faltan 21 horas para que expire el plazo! Ajena a todo ello, una desesperada Natsumi opta por usar lo que le había dado Giroro. ¡Se trata de una armadura modificada! Con ella, Natsumi se convierte en una auténtica arma de guerra.

GUERRERA *Natsumi es el último recurso de la Tierra.*

Quizás pueda acabar con el invasor. Vuela a velocidad supersónica hasta casa y se adentra en la base destruyendo todo a su paso. Pero una vez allí, el novato Tororo hackea el sistema de la armadura y queda indefensa. Entonces descubre al auténtico líder de la tropa: ¡un clon del sargento Keroro!

ÓRDAGO *Fuyuki se la juega con la kerobola.*

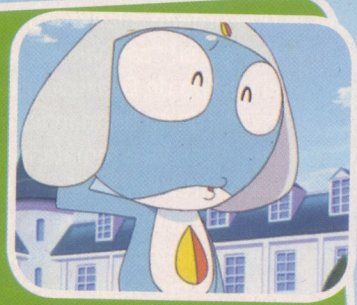
Acaba la gran batalla

El verdadero sargento está encerrado. Sus ranas y él serán enviados a galaxias remotas o bien sufrirán un consejo de guerra en Kerón. Cuando todo parece perdido, Fuyuki se tele-transporta con la kerobola. Aunque inicialmente mantiene a raya a los enemigos, tanto él como su hermana son capturados en un despiste. ¿Es el fin? ¡No! Porque llega Tamama. Y luego Giroro. A continuación, el sargento despierta y se libera. ¡Y el cabo Dororo se une a la lucha! Además, Kururu restablece el control sobre las redes. Sin alternativas, el teniente Garuru ordena la retirada. Tras ello, con unos arreglitos por aquí y por allá, todo vuelve a la normalidad. Nunca se sabrá, pero la Tierra ha estado a punto de ser conquistada por extraterrestres.

EL TENIENTE GARURU

Este reputado militar keronense es el hermano mayor de Giroro. Duro, estricto y exigente, es el modelo a seguir para Giroro. Posee un alto sentido del honor y sus dotes en el campo de batalla están fuera de toda duda. Lidera su propia tropa y nunca fracasa en las misiones que se les encomiendan. En el combate, usa poco las armas, pero siempre lo hace de forma precisa. En eso, es completamente diferente a su hermano.

EL SOLDADO DE PRIMERA TARURU



Amigo de la infancia de Tamama, siempre le tuvo como su "maestro". Con el paso del tiempo, ha madurado y, tras superar las pruebas de entrada en el ejército de Kerón, ya le han ascendido. Su forma de combatir recuerda mucho a la de Tamama, al que trata con cierto retintín. Aunque son amigos, no dudan en enfrentarse con todo su arsenal.

EL CABO ZORURU

Se une a la tropa Garuru con el único fin de enfrentarse a Dororo. Como él, es un asesino del cuerpo de élite del ejército keronense. Una parte de su cuerpo está mecanizada debido a las mortales heridas que le provocó Dororo en el pasado. Es frío y calculador, y no atiende a razones. ¡Mata a sus objetivos sin pestañear!

EL NOVATO TORORO

Fue reclutado por el ejército keronense después de que entrara en las redes militares del planeta. Su dominio de los ordenadores le permite bloquear las redes de cualquier planeta, algo muy útil de cara a su invasión. Su personalidad recuerda a la de Kururu, aunque está claro que sus habilidades no llegan a la altura de la maquiavélica rana amarilla.

BLEACH ブリーチ

La verdad ha sido revelada. Aizen, Ichimaru y Tosen son traidores que pretenden hacerse con el poder absoluto mediante la "hogyoku". ¿Cómo reaccionarán el resto de capitanes "shinigami" al enterarse?

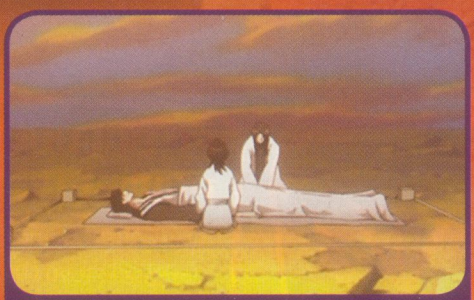
SE DESCUBRE LA VERDAD (PARTE 2)

Amenaza para el futuro

Aizen ha conseguido lo que quería. Ahora que tiene la "hogyoku", no necesita a Rukia, por lo que ordena a Ichimaru que la mate. Sin embargo, su "zanpakuto" acaba clavada en el cuerpo de Byakuya, que ha acudido al rescate de su hermanastra. Herido de gravedad, Aizen va a rematarlo. Por suerte, lo detienen Yoruichi y Soi-Fong. Los guardianes de las puertas del Seireitei llegan en su ayuda, pero Jidanbo y Kukaku les paran los pies. Antes de que nadie pueda revolverse, aparecen todos los capitanes y subcapitanes alrededor de los traidores. Desgraciadamente, no hay tiempo para atraparlos. Una brecha se abre en el cielo y la luz de la "negación" protege a Aizen, Ichimaru y Tosen, que se alzan y desaparecen a través de la brecha junto a unos Menos Grande.

TRAIDOR *Aizen muestra su verdadera cara.*

Vuelta a la normalidad

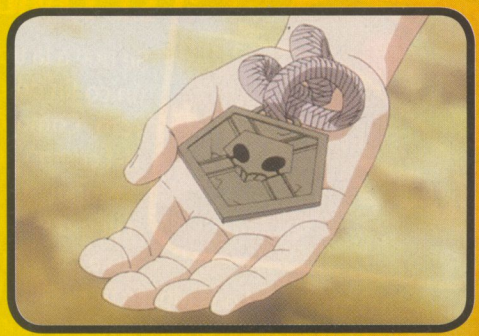


CONFESIÓN *Byakuya se explica ante Rukia.*

Inmediatamente, los "shinigami" de la división médica se ocupan de los heridos. Inoue les echa una mano. Cuando es atendido, Byakuya le explica a Rukia la verdad: la familia Kuchiki no la adoptó porque se pareciera a su difunta esposa Hisana, sino porque ésta era su hermana mayor. Al enfrentarse a su familia para lograrlo, aceptó no volver a rebelarse nunca. Por eso no podía pedir que revocaran su pena de muerte. Emocionada, Rukia se da cuenta de lo importante que es para él. En los siguientes días, los chicos dejan de ser perseguidos, se aclara que Kira no es un traidor, Renji se reconcilia con su capitán y Rukia pide perdón a Kukaku por haber matado a Kaien cuando estaba controlado por un "hollow", aparte de decidir quedarse en la Sociedad de Almas. Para Ichigo y los demás, es hora de volver a casa.

DE NUEVO EN EL MUNDO DE LOS VIVOS

Durante la despedida, el capitán Ukitake le entrega a Ichigo un emblema que sirve como permiso para ejercer de "shinigami". Luego, el grupo vuelve a cruzar el portal interdimensional guiado por Yoruichi. Nada más salir, los chicos son cazados al vuelo por Tessai. Urahara está allí y les pide perdón por haberlos enviado a la Sociedad de Almas ocultándoles todo lo referente a la "hogyoku". Ichigo le dice que con quien tiene que disculparse es con Rukia. Finalmente, cada uno regresa a su hogar con ganas de volver a sus quehaceres diarios.



¡SÚBETE A UNA AVENTURA GRÁFICA DIFERENTE!

¡Jorge Lorenzo despierta tras un duro accidente y no recuerda su pasado como piloto!
El bicampeón del mundo de motociclismo guioniza una historia trepidante que plantea quién es en realidad Jorge Lorenzo más allá de las motos. Ficción y realidad, personajes famosos y circuitos se entremezclan en este sorprendente cómic.

¡YA A LA VENTA!

¡ENTRA EN LORENZO´S LAND!

panini COMICS

COMBATE CORAZÓN

La décima temporada de *Pokémon* concluye con la participación de Ash, Maya y Brock en un torneo llamado Combate Corazón. Ahora que se estrena *Battle Dimension*, te recordamos cómo acabó la temporada anterior.

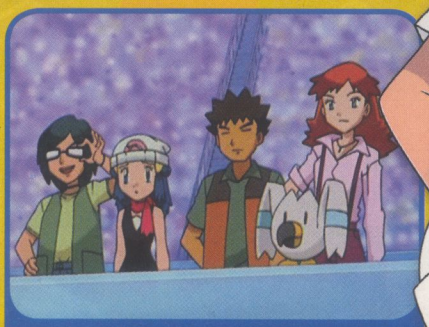
Parejas explosivas

Después de haber fracasado en su participación en el Concurso Pokémon de Ciudad Corazón, Maya está deprimida. Zoe le aconseja a Ash que la apunte al Combate Corazón, un torneo que se celebra a continuación. Así que los tres se inscriben en el campeonato. Los combates se llevan a cabo en pareja y los tres amigos tienen suerte muy dispar. A Maya le toca hacer equipo con Conway, un chico sabelotodo y fanfarrón. Brock alucina con su pareja, una chica guapísima llamada Holly. Aunque al principio pasa de los piropos, Holly pronto se fija en sus virtudes. En cuanto a Ash... ¡el azar le une a Polo! ¿Serán capaces de congeniar esos dos durante los combates?

COMPAÑEROS *No parece que vayan a colaborar.*

Las primeras rondas

Durante los tres días que dura el Combate Corazón, se busca la unión de los corazones de los entrenadores y sus Pokémon. Fácil de decir, pero difícil de conseguir en un caso como el de Polo. El chico no está por la labor de aunar esfuerzos con Ash y actúa por su cuenta. Aun así, ganan su dos primeros combates. Por su parte, el Slowking de Conway se complementa bien con el Piplup de Maya, mientras que el Wingull de Holly también lucha en equipo con el Sudowoodo de Brock. Ambas parejas pasan a semifinales con nota. Luego, Maya y



PAREJAS *Maya y Brock lo llevan muy bien.*

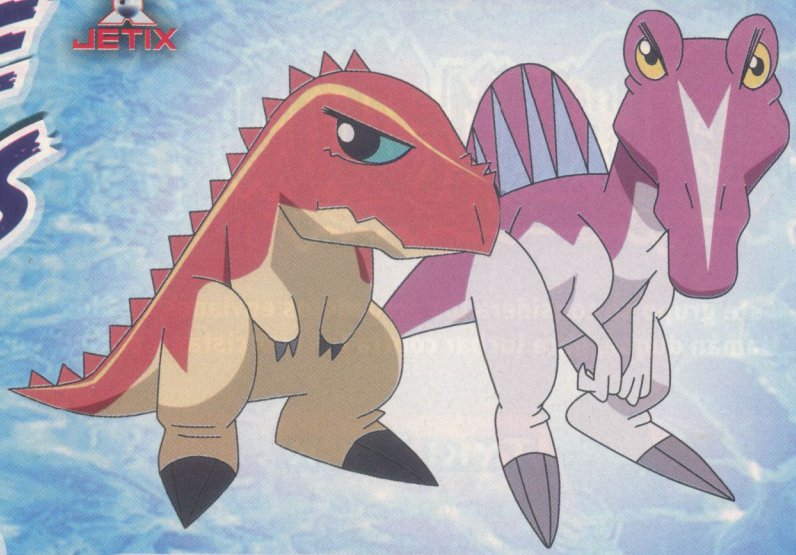
Conway vuelven a ganar y se clasifican para la final, donde se enfrentarán al vencedor del combate entre Ash y Polo contra Brock y Holly.

Los combates finales

Descontento con su combate, Polo abandona a su Chimchar. ¡Suerte que Ash lo recoge! Piensa demostrarle a ese entrenador tan desagradable que Chimchar es un magnífico Pokémon. Por eso lo usa en las semifinales. Staravia y Torterra se enfrentan a Croagunk y Farfetch'd. La potencia de Torterra da el triunfo a Ash y Polo. ¡Ellos serán los rivales de Maya y Conway! Los elegidos para el combate son Chimchar y Elekid por un lado, y Buizel y Heracross por otro. Se trata de un combate espectacular, en el que Elekid lo pasa fatal. Hasta que evoluciona a Electabuzz. Entonces la victoria cae del lado de Ash y Polo. Como vencedores, obtienen el primer premio: la Campana Livio.

A LA CAZA DE DINOSAURIOS (PARTE 5)

JETIX



Nuevos dinosaurios aparecen a lo largo del planeta, desde Japón a Estados Unidos, pasando por Italia o Sudáfrica. Antes de que la Gang Alpha se apodere de sus cartas, el Team-D atraviesa el teletransporte del Dinolab para recogerlas.

SAURORLOPHUS

Elemento: hierba
Activado en: México
Pertenece a: el Team-D
Aparece en el capítulo: 30

Tras perderse en el desierto mexicano, Zander encuentra dos cartas de este dinosaurio. El Saurolophus sale de la carta y le persigue, porque Zander tiene la carta de su pareja.

PAWPAWSAURIO

Elemento: desconocido
Activado en: unas ruinas incas (Perú)
Pertenece a: el Team-D
Aparece en el capítulo: 31

Buscando el templo de la Luna, la Gang Alpha encuentra su carta. Gracias a su dura piel, absorbe los ataques enemigos y protege a los suyos. El Team-D se queda con él.

BARYONYX

Elemento: agua
Activado en: las cataratas del Niágara
Pertenece a: el Team-D
Aparece en el capítulo: 32

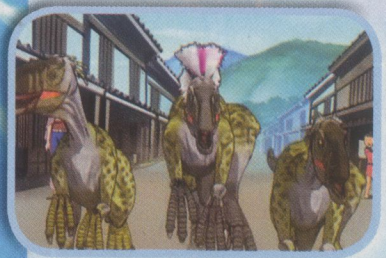
Este dinosaurio acuático aparece en esta belleza natural que marca la frontera entre Estados Unidos y Canadá. Ace supera su miedo al agua para luchar contra él y proteger a Rex.

DELTADROMEUS

Elemento: viento
Activado en: India
Pertenece a: el Team-D
Aparece en el capítulo: 33

La princesa Mina activa la carta de Deltadromeus cuando escapa de casa para bañarse en el Ganges. El dinosaurio también quiere nadar en dirección al sol. ¡Y ambos lo logran!

DEINONYCHUS

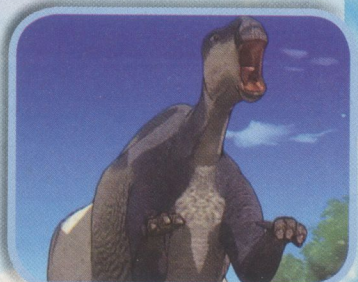


Elemento: desconocido
Activado en: una aldea ninja (Japón)
Pertenece a: el Team-D
Aparece en el capítulo: 34

Durante una actuación de unos ninja, aparecen tres Deinonychus. Fueron entrenados por el doctor Zeta, pero no guardan buen recuerdo de él. No quieren regresar a su lado.

IGUANODON

Elemento: hierba
Activado en: Ayers Rock (Australia)
Pertenece a: Alpha Gang / el Team-D
Aparece en el capítulo: 35



Como ella activa su carta, sigue a Úrsula a todas partes y hace todo lo que le pide. Ella también le coge cariño. Por ello se rebela ante la Gang Alpha y le da la carta al Team-D.

D.Gray-Man ディー・グレイマン

EL CLAN DE LOS NOÉ

Este grupo se considera los verdaderos enviados de Dios. Están compinchados con el Conde Milenario, al que llaman duque, para luchar contra los exorcistas y provocar una regeneración del mundo. Estos son los principales.

Tyki Mikk

Ejerce como líder de los Noé ante el Conde Milenario, con quien mantiene una buena relación. Tyki posee una doble vida. Como humano, tiene amigos y viaja con ellos de un lado a otro en busca de trabajos. Como Noé, mantiene una apariencia elegante y una personalidad educada, aunque en realidad es un ser sanguinario. Lucha contra sí mismo para no perder su mitad humana en un arrebato. Disfruta de las opíparas comidas a las que el Conde invita a los Noé para explicarles la situación y los planes a seguir. Pero del mismo modo, disfruta de la compañía de sus amigos y del trabajo "normal". Se lleva muy bien con Road.

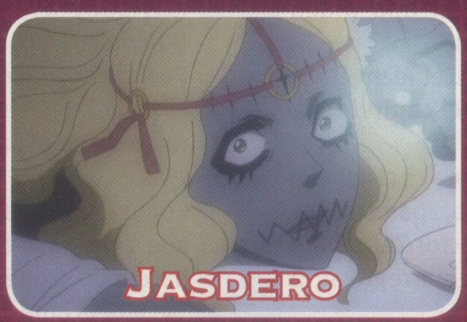
Road Kamelot

Aparenta ser una niña y como tal se comporta, aunque oculta un increíble secreto. Egoísta, impaciente y caprichosa, hace lo que le viene en gana. Únicamente el Conde Milenario, al que ella quiere y respeta, es capaz de controlarla un poco. Sus poderes le permiten atravesar dimensiones y provocar alucinaciones, algo que suele utilizar para torturar a sus víctimas. ¡Es una auténtica sádica! Odia a los humanos porque está convencida de que los Noé son superiores a ellos, y en cambio deben ocultarse. Después de su encuentro con Allen, se obsesiona y desea volver a encontrarse con él para someterlo.

Skinn Bolic

La fuerza bruta de los Noé, sin duda alguna. Un tipo enorme con un genio terrible. La toma constantemente con los Akuma que hay a su alrededor cuando las cosas no son como le gustan. Se pirra por el dulce y es un goloso de cuidado, ya que le echa azúcar a absolutamente todas las comidas. Ha tenido varias ocasiones de enfrentarse a los exorcistas, pero nunca ha entrado en batalla. En ocasiones se deja llevar por la ira, pero no pasa a mayores si sus compañeros de los Noé están cerca. Sobre todo, procura no hacer enfadar a Tyki. Le obedece sin rechistar e incluso no hace falta que le diga las cosas para hacerlas.

Devit

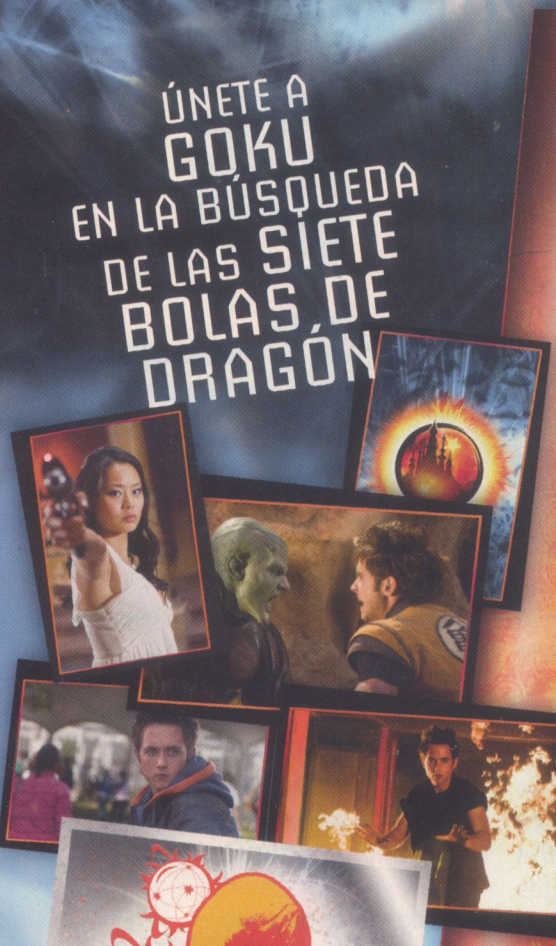


Jasdero

Lulu Bell

DRAGONBALL™ EVOLUTION

ÚNETE A GOKU EN LA BÚSQUEDA DE LAS SIETE BOLAS DE DRAGÓN



¡Busca en los sobres los CROMOS ESPECIALES HOLOGRÁFICOS!

¡PRÓXIMAMENTE EN TU QUIOSCO!

Manufactured under license by
PANINI
www.paninigroup.com

20th CENTURY FOX
FOX

DRAGONBALL: EVOLUTION Motion Picture © 2008 Twentieth Century Fox Film Corporation. Based on the DRAGONBALL graphic novel series created by Akira Toriyama. All rights reserved. DRAGONBALL™ & © Bird Studio / Shueisha, Inc. All rights reserved.

barcelona world race

CAMPEONES Oliver y Benji 4ª temporada

Este mes alcanza su final la recopilación en packs que Selecta ha realizado de una de sus series más populares. Ningún amante del fútbol debe dejar pasar la oportunidad de sumar a su colección el anime de las jugadas fantásticas y los goles imposibles.

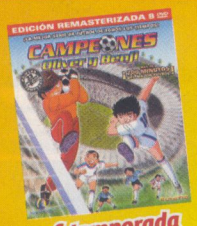
Delirios internacionales

La agónica semifinal contra el Flynet ha llegado a su fin y el New Team ha salido victorioso. El equipo de Oliver se enfrentará al Toho para coronarse campeón juvenil nacional. Pero el capitán no se encuentra bien. Ha sido un torneo duro y le está pasando factura. La fiebre le hace sufrir delirios, en los que revive el torneo juvenil de Francia. Hasta la capital, París, se trasladó el combinado japonés para participar junto a las selecciones sub-16 más potentes del mundo. Italia, Argentina, Francia o Alemania son algunos de los rivales a los que tienen que hacer frente. Oliver, Benji, Mark, Tom, Bruce y todos los demás se las ven con jugadores de toda clase. Entre ellos destaca uno: el káiser Karl Heinz Schneider.

La mejor final posible

La final entre el New Team y el Toho promete emociones fuertes. Es la culminación de la rivalidad que durante años han mantenido Oliver Atom y Mark Lenders. De ese partido saldrá vencedor, el mejor jugador juvenil de Japón. Tras muchos años de sangre, sudor y lágrimas, la tensión se palpa sobre el terreno de juego. Oliver no está en las mejores condiciones físicas, pero eso no es excusa. Los 22 jugadores van a darlo todo en el campo para alcanzar la gloria. Ni siquiera las lesiones van a poder con el espíritu competitivo de unos muchachos que se saben el centro de las miradas de todo el fútbol japonés. Tal vez su futuro profesional dependa de ese partido. Con el pitido inicial, comienzan 90 apasionantes minutos de fútbol. ¿Quién saldrá victorioso del choque?

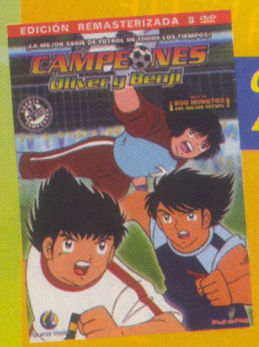
LOS PACKS ANTERIORES



1ª temporada

2ª temporada

3ª temporada



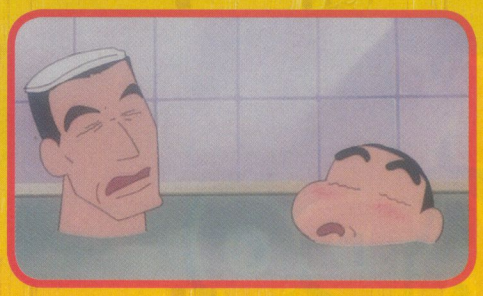
Campeones, 4ª temporada

Episodios 97 al 128
13 horas y 20 minutos
8 DVD9 / Todos los públicos
Audio: español 2.0 y japonés 2.0
Subtítulos: español
Características especiales: Menús interactivos, Selección de escenas, Ficha técnica, Ficha artística, Fichas de personajes, Notas de producción y Opening español
Distribuidora: Selecta Visión
Fecha de lanzamiento: 18 de marzo de 2009
Precio: 29,95 euros

La primera película que protagoniza Shin chan en este 2009 estará disponible en DVD a finales de abril en una doble edición: la sencilla y una edición de lujo limitada con varios regalos. En el filme, el terremoto de Kasukabe la lía en unos balnearios.

SHIN CHAN SPA WARS

El baño no hace daño



Cualquiera que le conozca sabe que Shin chan no es especialmente amigo de la ducha. No rechista únicamente cuando le permiten llevarse sus muñecos a la bañera. Pero un día conoce a un tipo llamado Tamba y su concepción del baño cambia radicalmente. Ese extraño hombre, ¡que acaba bañándose en casa de los Nohara sin conocerlos de nada!, tiene un lema: "Un buen baño no solo limpia el cuerpo, también quita la suciedad del alma". Como si fuera la lección de un maestro a su discípulo, Shin chan comienza a bañarse sin dar la lata. Por eso se emociona cuando unos misteriosos hombres de negro visitan su casa y su jefe, Kusacho, le pide a toda la familia que se ocupen de una peligrosa misión... ¡en unos baños termales!

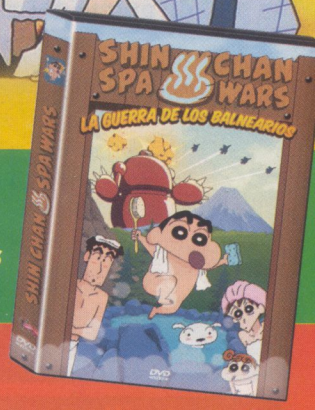
Batalla en el balneario

Esos hombres pertenecen a la Alianza de las Aguas, una organización dependiente del gobierno japonés, que se encarga de la seguridad de las aguas termales. Recientemente ha aparecido una grave amenaza, los Yuzame. Se trata de una organización terrorista que está decidida a provocar el calentamiento global del planeta. El líder de los Yuzame, el doctor Roña, busca la fuente del lucero dorado para obtener el poder necesario con el que dominar el mundo. Y

esa fuente se encuentra en Kasukabe, muy cerca de la casa de los Nohara. Una auténtica batalla está a punto de tener lugar en ese balneario, ¡y de Shin chan, Misae y Hiroshi depende que triunfe el bien! ¿Serán capaces de derrotar a toda una banda terrorista como los Yuzame ellos solos?

EXTRA: EL CERDITO VALIENTE

Como es habitual en las últimas películas, el DVD incluye un especial con las aventuras de este personaje salido de la imaginación del propio Shin chan. Los dos compañeros de fatigas se ven envueltos en una competición culinaria de sushi en plena época feudal. También encontramos otro extra, un episodio corto en el que Shin chan juega con su madre a los taxistas. ¡Y Misae acaba de los nervios, por supuesto!



Shin chan Spa Wars: la guerra de los balnearios

98 minutos
DVD9 / NR-7
Audio: castellano 5.1, catalán 5.1, euskera 5.1, gallego 5.1 y japonés 2.0
Subtítulos: castellano para sordos
Características especiales: Menús interactivos, Selección de escenas, Audionavegación y Audiodescripción en castellano, Cortometraje: ¡Ey, que juego a ser taxista! (23 minutos), Ficha técnica, Ficha de personajes, Storyboard, Juegos (Trivial, Hanoi y Parejas), Tráiler japonés, Shin chan en DVD, Otros productos de Shin chan y Cartoon Network
Distribuidora: Luk International
Fecha de lanzamiento:
29 de abril de 2009
Precio: 17,95 euros

PONYO EN EL ACANTILADO

Ya está aquí la última fantasía animada de Hayao Miyazaki. El genial director japonés emplea todos los recursos del Studio Ghibli en una fábula sobre el amor, la amistad y el respeto a la naturaleza. ¡No te pierdas la peli de anime del año!

ATRAPADA Sosuke saca a Ponyo del bote de cristal.

Un pececillo curioso

Brunilda es un pececillo rojo hembra. Hija de Fujimoto y la diosa del mar, sueña con subir a la superficie y ver cómo es el mundo que hay fuera del agua. Finalmente, decide escapar de casa y, montada sobre una medusa, se dirige a saciar su curiosidad. Sin embargo, cuando se acerca a la orilla del mar, en un pueblo pesquero, acaba atrapada en un pote de cristal. Un niño de cinco años, Sosuke, la encuentra y la saca del pote. Como no podía respirar, Ponyo está medio inconsciente, así que Sosuke se la lleva a casa. Ignora que las fuerzas marinas saben que se acaba de llevar a la princesa de los océanos. Inmediatamente se lo anuncian al rey Fujimoto, que comienza a perseguir a Sosuke y su madre Lisa para recuperar a su preciada Ponyo.

La separación de dos amigos

Ponyo ya se ha recuperado gracias a que Sosuke la ha metido en un cubo lleno de agua limpia. Pese a ello, Ponyo no parece estar muy contenta. Por ejemplo, cuando el chiquillo le ofrece algo de comer, ella se da media vuelta para mostrar su enfado. ¡Eso sí: de pronto pega un salto y se lleva una loncha del bocadillo del niño! Desde el mismo momento en que ha visto que Ponyo está bien, Sosuke tiene en mente llevarla a la guardería como mascota. Pero entre unas cosas y otras, termina siendo atacado por las fuerzas marinas, que se llevan a Ponyo de vuelta al océano. ¡Ahora que había descubierto que Ponyo puede hablar y que le cae bien! A partir de ese momento, Sosuke se siente triste y Lisa no es capaz de animarle de ningún modo.

DESESPERADO Sosuke llama a Ponyo, que ha desaparecido.

HAYAO MIYAZAKI

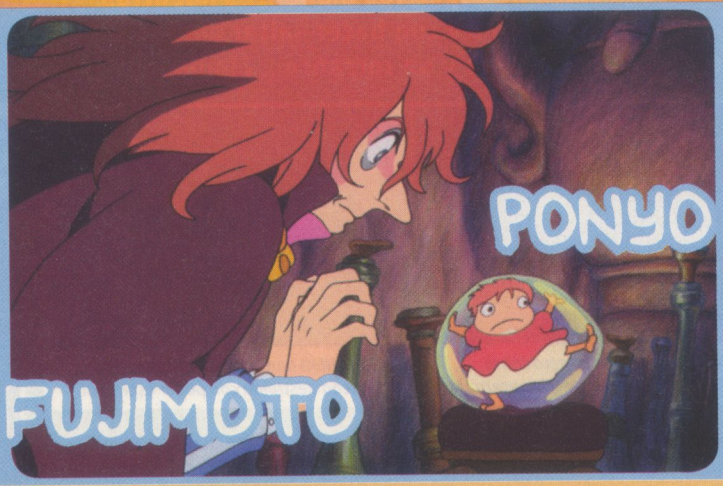
Considerado el Walt Disney japonés, este veterano director es idolatrado por los aficionados al cine de animación. Ha dirigido importantes largometrajes como *Nausicäa del Valle de Viento*, *Mi vecino Totoro*, *Porco Rosso*, *La princesa Mononoke*, *El viaje de Chihiro* o *El castillo ambulante*. La mayoría de ellos los ha realizado con el sello de calidad del Studio Ghibli, fundado junto con su compañero Isao Takahata. Para televisión ha realizado series como *Heidi*, *Marco*, *El perro de Flandes*, *Ana de las tejas Verdes*, *Lupin III* y *Sherlock Holmes*, entre muchas otras.

Pensando en el reencuentro

Sosuke cree que antes o después Ponyo regresará a su lado. Por eso vigila el acantilado constantemente. Por su parte, en el fondo del mar, Ponyo también piensa en Sosuke. Se encuentra en un submarino en el que vive su padre, que se enfada con ella cuando le dice que quiere convertirse en humana. El problema es que ha probado la sangre humana al limpiarle una herida a Sosuke, por lo que consigue que le salgan piernas y brazos. Fujimoto debe usar sus poderes al máximo para frenar la transformación de su cría. Aunque lo consigue, Ponyo sigue firme en su idea. Lo peor es que el equilibrio en el planeta puede romperse si lo hace. ¿Conseguirán Sosuke y Ponyo superar todas las adversidades y volver a estar juntos?

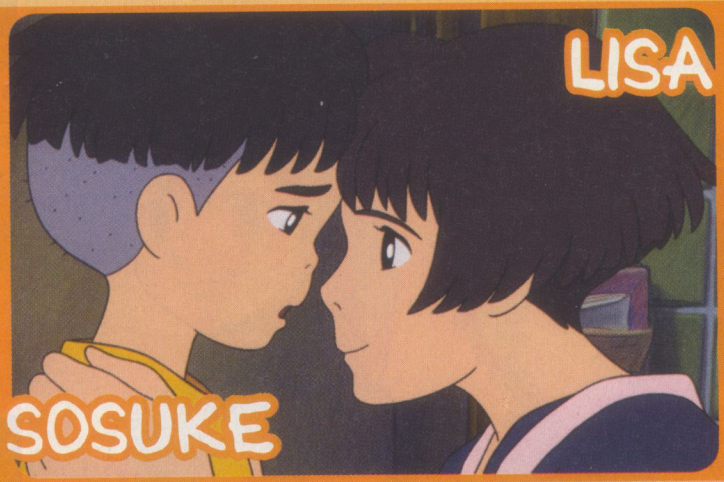
HEROÍNA *Risa se ocupa de que todo acabe bien.*

El padre de Ponyo habita en un pequeño barco submarino con el que navega por las profundidades del océano. Con él viven sus hijas. Cuando descubre que Brünnhilde desea convertirse en humana y adoptar el nombre de Ponyo, se niega en redondo. Fujimoto odia a los humanos porque contaminan el mar y destruyen la naturaleza.



El nombre real de este pececillo rojo es Brunilda y se trata de la primogénita de los reyes del océano. Traviesa y alegre, se hace amiga de un niño humano, Sasuke, cuando se acerca a la orilla. A veces se muestra malhumorada y escupe un chorro de agua. Le gusta el jamón más que la comida del mar. ¡Y tiene decenas y decenas de hermanitas!

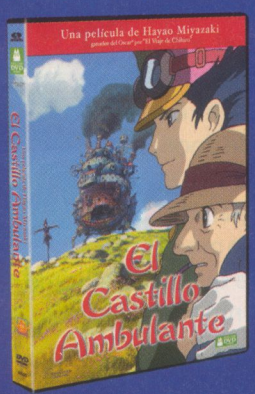
Para tener cinco años, Sosuke es un chiquillo muy espabilado. Vive en una casita que se halla en lo alto de un acantilado junto con su madre Lisa y su padre Koichi. Es muy popular tanto en la guardería como en la residencia en la que trabaja su madre. Le encanta jugar y ha encontrado una amiga en Ponyo, a quien él le da ese nombre.



La madre de Sosuke trabaja en una residencia para la tercera edad. Cuida de los ancianos con devoción, por lo que todos la aprecian. Es una mujer resuelta y de carácter enérgico. Su marido Koichi es capitán de barco, así que a menudo pasa días fuera de casa. Lisa odia que pase tanto tiempo fuera, porque le quiere y lo echa mucho de menos.

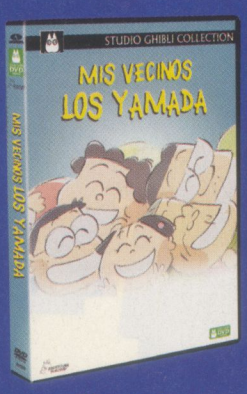
STUDIO GHIBLI

Este prestigioso estudio de animación japonés es el equivalente asiático a Disney. *Ponyo en el acantilado* no es el primer título del estudio que Aurum trae a España. ¿Ya has visto los anteriores?

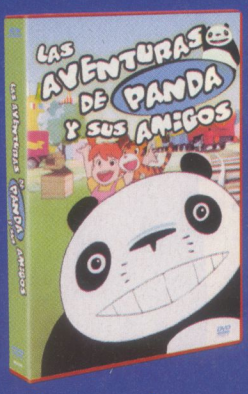


El castillo ambulante

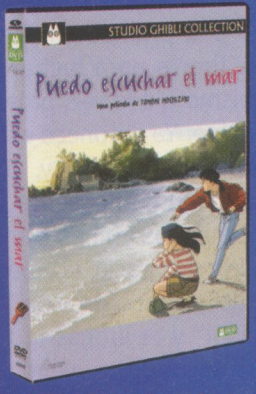
Cuentos de Terramar



Mis vecinos los Yamada



Las aventuras de Panda y sus amigos



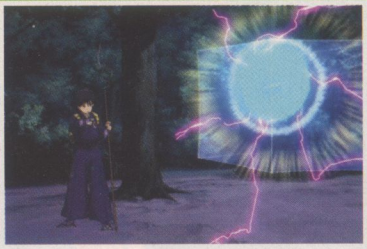
Puedo escuchar el mar

KEKKAISHI
CAZADORES DE ESPÍRITUS

Dos adolescentes luchan contra toda clase de espectros diabólicos mientras intentan contener una oscura trama que amenaza con hacer saltar por los aires Japón. 52 capítulos que rebosan acción, fantasía y un romance... ¿imposible?

ENCUADRE *Se visualiza al espectro y se apunta los límites de captura.*

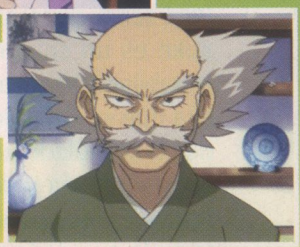
CAPTURA *Se levanta la barrera sobre los límites marcados y espectro encerrado.*



EXTERMINIO *Con el espectro capturado, sólo queda destruirlo con poder espiritual.*

YOSHIMORI *Tiene un gran poder oculto.*

TOKINE *Es más seria que Yoshi.*



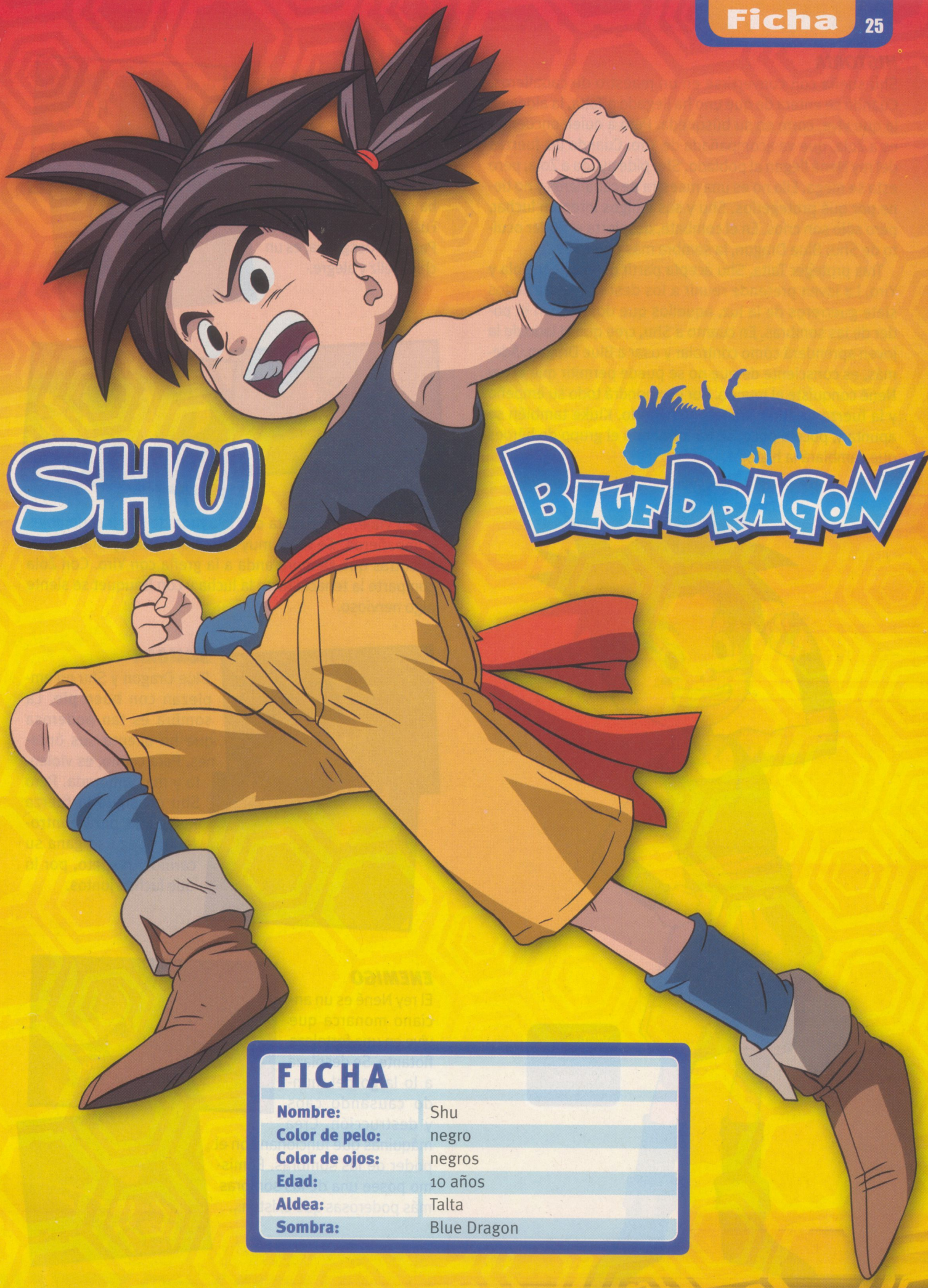
SHIGEMORI *El patriarca de los Sumimura.*

TOKIKO *La matriarca de los Yukimura.*

Karasumori es un lugar rodeado de misticismo. Numerosas leyendas hablan de ese sitio donde, supuestamente, aparecen espectros y criaturas sobrenaturales desde tiempos inmemoriales. ¡Pocos saben que esas historias son ciertas! En Karasuma viven dos familias que ejercen de "kekkaishi", cazadores de espectros. Yoshimori pertenece a los Sumimura. Tiene 14 años y posee un gran potencial como cazador. Tokine es dos años mayor que él y pertenece a los Yukimura. Es más hábil y experimentada que Yoshimori, cosa que suele recordarle a menudo. Como sus familias no pueden ni verse, los chicos procuran no mostrar abiertamente la amistad que mantienen desde niños. Cinco años antes, Tokine le salvó la vida a Yoshimori cuando una poderosa criatura espiritual iba a atacarle. A consecuencia de ello, Tokine sufrió una grave herida en el brazo derecho y Yoshimori se hizo una promesa: hacerse más fuerte para luchar por sí mismo y, a la vez, proteger a Tokine. Ya entonces estaba enamorado de ella y, ahora que es un adolescente, sus sentimientos no han cambiado. Por desgracia, el amor no es fácil cuando eres un "kekkaishi" y te juegas la vida cada noche destruyendo peligrosos espectros.

El manga

Editorial Ivrea publica el manga original desde el Salón del Manga de 2006. La edición lleva tiempo parada, concretamente desde que salió el tomo 12, pero pronto volverá a la tiendas con nuevos tomos. En Japón suma 24 volúmenes recopilados.



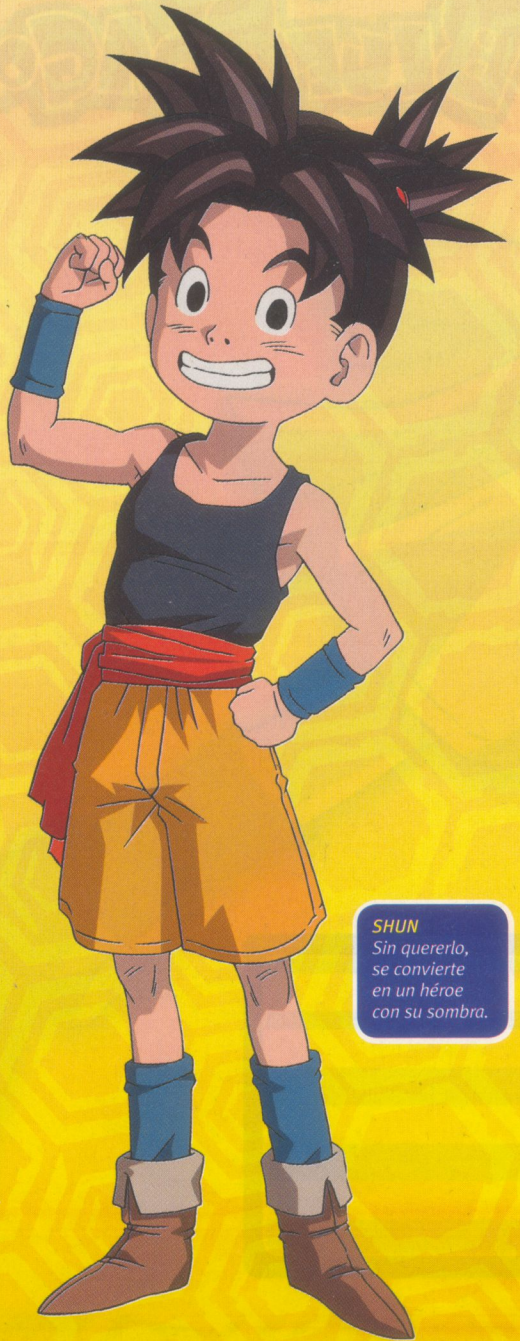
FICHA

Nombre:	Shu
Color de pelo:	negro
Color de ojos:	negros
Edad:	10 años
Aldea:	Talta
Sombra:	Blue Dragon

HISTORIA

Shu sueña con convertirse en un maestro de caballeros. Cuando se entera de que uno ha llegado a Talta, la aldea en la que vive, corre en su búsqueda. Pero a quien encuentra es a Zola, que va acompañada de Yiro. Cuando las fuerzas del rey Nené llegan al poblado, Shu pide ayuda a Zola, pero esta se niega. Ella no es una maestra de caballeros y no tiene por qué protegerlos. Shu y sus amigos intentan luchar, pero sólo son críos. En el combate, despierta el poder oculto de Shu: Blue Dragon, la sombra más poderosa.

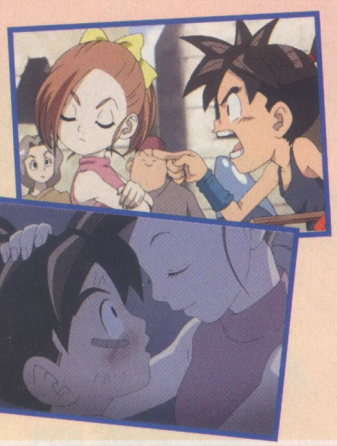
Tras proteger Talta, Shu acepta partir de viaje con Zola y Yiro. La joven pretende reunir a los descendientes de los siete guerreros de la luz, aquellos que dominaban el poder de las sombras. En cuanto a Shu, cree que al lado de la joven aprenderá cómo controlar y usar a Blue Dragon. Además, es consciente de que no se puede permitir que el rey Nené conquiste el mundo. Por eso pondrá todo su empeño y la fuerza de Blue Dragon en evitarlo. Kluke también se apunta y, poco a poco, se irá formando el grupo de héroes que cambiará la historia.

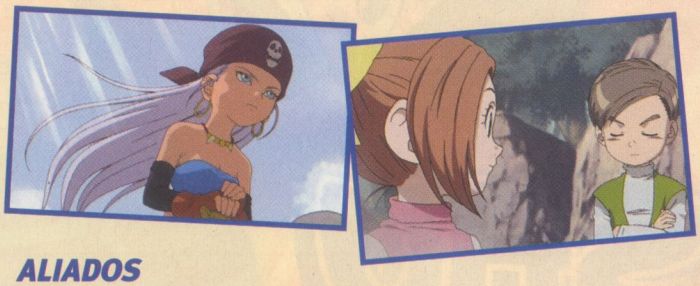


SHUN
Sin quererlo, se convierte en un héroe con su sombra.

FAMILIA

Shu es huérfano. Sus padres murieron cuando aún era un bebé a causa del ataque del tiburón, uno de los monstruos mecánicos a las órdenes de Nené. Así que el chico ha crecido con su abuelo Fushira y su amiga Kluke. Pese a la desgracia, es un chico feliz y alegre.





ALIADOS

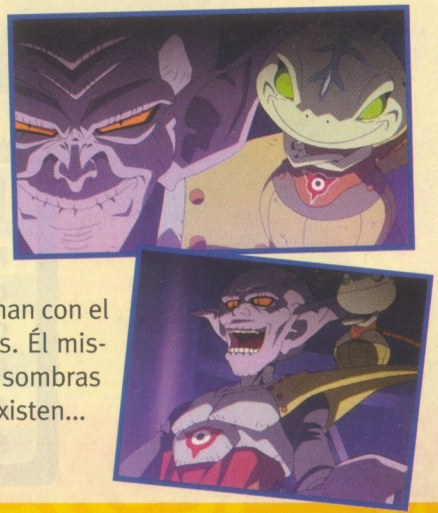
En su viaje, Shu cuenta con la ayuda de sus inestimables compañeros. Se lleva muy bien con Kluke y Marumaro, mientras que siempre anda a la greña con Yiro. Con Zola comparte la tenacidad en la lucha y con Bouquet se siente algo nervioso.

SOMBRA

Blue Dragon y Shu no empiezan con buen pie. La sombra es tan poderosa que no acepta sus órdenes. Para colmo, es violenta y malhumorada. Pero Shu consigue la fuerza necesaria para controlarla. Luego se gana su cariño y respeto, por lo que luchan juntos.

ENEMIGO

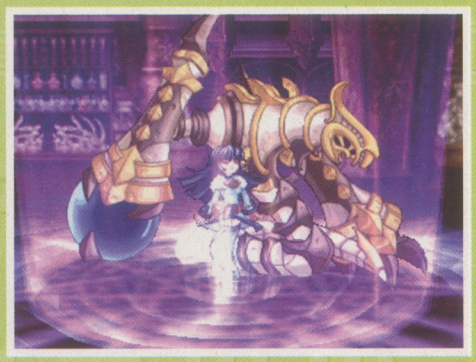
El rey Nené es un anciano monarca que vive en una fortaleza flotante. Se desplaza a lo largo del mundo causando caos y destrucción. Crea máquinas que funcionan con el poder de las sombras. Él mismo posee una de las sombras más poderosas que existen...



MANA KHEMIA

La propuesta que nos ofrece *Mana Khemia* es una curiosa mezcla de juego de rol y de investigación con ambientación medieval fantástica y la alquimia como principal protagonista. ¿Conseguirás graduarte en la academia de la alquimia?

Mana Khemia (cuyo subtítulo es "Alchemists of Al-Revis") es la quinta parte de la saga de RPG que comenzó con *Atelier Iris: Eternal Mana* hace ya algunos años. Sin embargo, además de los elementos clásicos en un juego de rol, en este título nos encontramos con otro desafío igual de apasionante... y mucho más académico: crear objetos, investigar y, por último, conseguir graduarte en la academia de la alquimia.



Misiones de campo... y laboratorio

Así pues, el juego gira en torno a dos conceptos básicos: por un lado deberás realizar misiones como en los más típicos RPG, emprendiendo viajes y resolviendo misterios que te permitirán ir mejorando a tu personaje. Por otro lado, no hay que olvidar que estás matriculado en una academia de alquimia que está ubicada en el cielo, y en la cual deberás superar doce pruebas diferentes para lograr graduarte. Por lo tanto, a tu habitual destreza a la hora de librarte de los muchos enemigos con los que te encontrarás deberás sumar en esta ocasión una dosis adicional de inteligencia e ingenio para investigar y crear objetos, armas e incluso, llegado el momento, personajes de carne y hueso gracias a tus estudios alquímicos. Pero además del laboratorio, habrá otras zonas del campus que podrás visitar con tu personaje, interactuando con los diferentes habitantes de la academia: asistirás a clase, charlarás con otros alumnos y profesores (que te permitirán acceder a nuevas misiones y aventuras)... y así sucesivamente hasta ir creciendo como estudioso del misterioso arte que has elegido estudiar. ¿Estarás a la altura de lo que se espera de ti? ¡Demuéstralo en Mana Khemia!

MANA KHEMIA: ALCHEMISTS OF AL-REVIS

COMPAÑÍA:
Digital Bros

GÉNERO:
RPG

PLATAFORMA:
PS2

IDIOMA:
Inglés

JUGADORES:
1

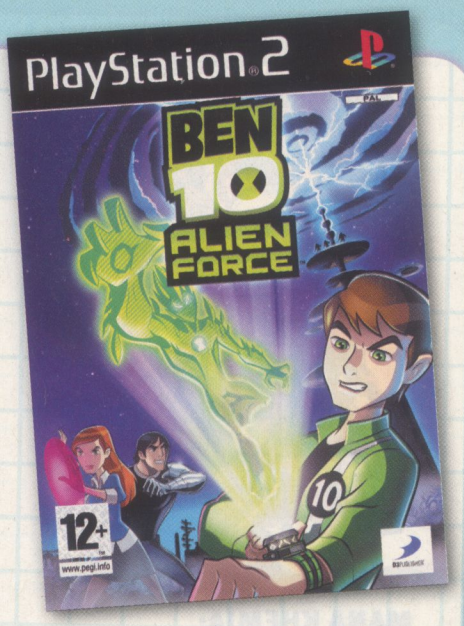
DISPONIBLE:
Ya a la venta

TAMBIÉN VERSIÓN PARA PSP

Mana Khemia también ha desembarcado en la consola PSP, con un juego que lleva por subtítulo "Student Alliance", y en el cual podrás formar equipos para perseguir a los monstruos que habitan en ese fantástico mundo para ir recogiendo los tesoros y objetos extraños que estos guardan. ¡Sin duda, un título preparado para disfrutar a tope del modo multijugador!

BEN 10 ALIEN FORCE

Ben Tennyson, el protagonista de la popular serie de televisión *Ben 10*, vuelve a dar el salto a las consolas para protagonizar, ya convertido en adolescente, una nueva aventura repleta de nuevos personajes, peligros extraterrestres y mucha, mucha acción.



BEN 10: ALIEN FORCE

COMPAÑÍA:
Virgin Play
GÉNERO:
Acción
PLATAFORMA:
Wii, DS, PS2 y PSP
IDIOMA:
Español
JUGADORES:
1-2
DISPONIBLE:
Ya a la venta

LA SERIE, EN CARTOON NETWORK

Ben 10: Alien Force es también el título de la serie de animación que pronto empezará a emitir en Cartoon Network antes de verano, y que al igual que el juego estará ambientada cinco años después de que Ben "retire" el Omnitrix. ¡Y prepárate, porque para 2010 llegará a los cines la película basada en el personaje!

Ben 10: Alien Force está ambientada cinco años después de que Ben se deshiciera del Omnitrix, el artefacto que le permitía cambiar de forma. Sin embargo, Ben debe recurrir de nuevo al Omnitrix para salvar el planeta ahora que su abuelo ha desaparecido y una nueva amenaza se cierne sobre la Tierra. ¿Cómo se las apañará para hacer frente a los invasores intergalácticos que amenazan con someter a la humanidad? Muy sencillo: recalibrando el Omnitrix para que pueda transformarse en algunos alienígenas totalmente nuevos.

Nuevas formas

Así es: entre las virtudes del videojuego (en el que, naturalmente, te pondrás en la piel de Ben) se incluyen las cinco nuevas formas alienígenas que podrás asumir usando el Omnitrix. Swampfire, Jet Ray, Humungosaur, Spidermonkey y Big Chill, cada uno con sus propios superpoderes, te ayudarán a alcanzar tu objetivo. Entre otras cosas, ellos te permitirán nadar bajo el agua, pegarte a las paredes o manipular el fuego, entre otras cosas, y te aseguramos que necesitarás todas y cada una de sus habilidades para hacer frente a los más de 20 tipos de enemigos diferentes que te saldrán al paso a lo largo de los diferentes niveles del juego, empeñados en pararte los pies. Naturalmente, también contarás con la ayuda de otros personajes humanos, incluida tu inseparable prima, Gwen, o el que en tiempos fue enemigo de Ben, Kevin, y que en la actualidad es un compañero inseparable de nuestro héroe. Ellos también tienen sus habilidades especiales, y con su ayuda y la de la "fuerza alienígena" que da título al juego deberás demostrar que Ben sigue siendo el mejor defensor que existe ahora mismo en la Tierra...

¡CONCURSA!

¡LIBRA LOS COMBATES MÁS ESPECTACULARES CON BLEACH: DARK SOULS PARA NINTENDO DS!

Con **Bleach: Dark Souls**, el último título de Bleach para la portátil de Nintendo, podrás disputar los combates más espectaculares con los personajes de la emblemática serie protagonizada por Ichigo Kurosaki. Si quieres participar en nuestro concurso de 10 unidades del juego, sólo hace falta que nos envíes un dibujo de Ichigo o de cualquier otro personaje de la serie que te guste... ¡Los mejores dibujos se llevarán un juego!

SEGA NINTENDO DS

© SEGA. SEGA is a registered trademark of SEGA Corporation, All other trademarks are owned by their respective owners. All rights reserved.

¡Recuerda! ¡Necesitas que tus padres firmen este cupón para participar en el concurso!

Pide a tus padres/tutores que nos envíen tus dibujos junto con el cupón con tus datos a:

Nombre: _____

Dirección: _____

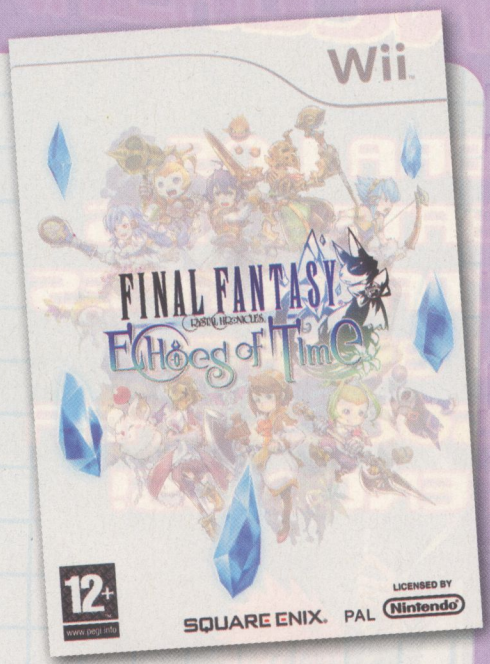
Ciudad: _____ C.P.: _____

Nº de teléfono: _____ E-mail: _____

Nombre, firma y D.N.I. del padre o tutor:

PANINI
MEGA HIRO 33
CONCURSO BLEACH DARK SOULS
C/ VALLESPÍ, 20
17257 TORROELLA DE MONTGRÍ
(GIRONA)

Se comunica al padre/madre/tutor que a los efectos de lo dispuesto en la Ley Orgánica 15/99 de 13 de diciembre de Protección de Datos de Carácter Personal, los datos facilitados para participar en el concurso y, en su caso, ser notificados del premio, quedan recogidos en un fichero temporal cuyo responsable es PANINI ESPAÑA, S.A., calle Vallespí 20, Torroella de Montgrí, 17257, Girona. Los datos se utilizarán únicamente para el envío de los correspondientes premios y serán eliminados una vez finalice la promoción. Los datos no serán tratados ni comunicados a terceros. En esta misma dirección, y durante el tiempo en que los datos estén en poder de PANINI ESPAÑA, podrá ejercitar el derecho de acceso, rectificación y cancelación de los datos, enviando una solicitud escrita y firmada incluyendo nombre, apellidos y DNI del padre/madre/tutor con los datos del interesado. Promoción válida hasta el 31 de mayo de 2009. Los dibujos serán elegidos por un jurado interno, y no se devolverán a sus autores. Bases del concurso en la sección de concursos de la web de Panini (www.panini.es).



FINAL FANTASY CHRONICLES: ECHOES OF TIME

***Echoes of Time* no es un título más dentro del rico universo de Final Fantasy. También es uno de los primeros títulos realmente multiplataforma (Wii y DS), que te permitirá disfrutar de esta fantástica aventura estés donde estés.**

FINAL FANTASY CHRONICLES: ECHOES OF TIME

COMPAÑÍA:
Koch Media

GÉNERO:
RPG

PLATAFORMA:
DS, Wii

IDIOMA:
Español

JUGADORES:
1-4

DISPONIBLE:
Ya a la venta

El argumento de *Echoes of Time* empieza cuando un joven héroe regresa de una expedición a un bosque plagado de monstruos. Esa era la prueba que marcaba la mayoría de edad para el héroe, pero su celebración queda truncada por una mala noticia: una joven de su aldea ha contraído una misteriosa enfermedad conocida como "cristalitis". Ni corto ni perezoso, nuestro héroe (es decir, tú) parte en busca de una cura y emprende una aventura que le llevará a descubrir un mundo en el que los cristales no son más que artefactos del pasado...

Wii y DS, todo en uno

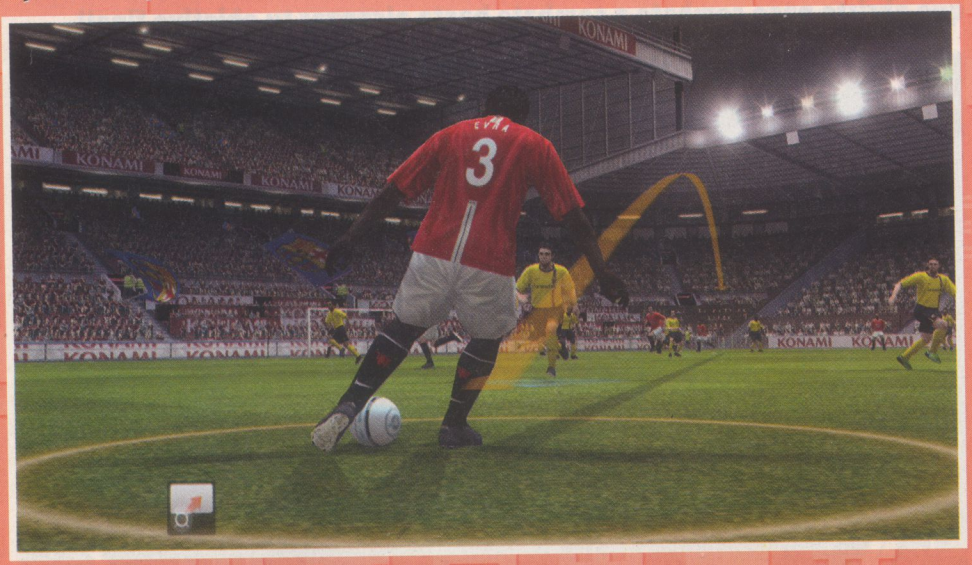
Como puedes ver, *Echoes of Time* es un RPG como mandan los cánones. Pero además, como ya te hemos dicho, tiene una virtud añadida, y es que apuesta fuerte por el modo multijugador, aplicado además a cualquiera de las dos consolas de Nintendo. Cada vez que cargues una partida guardada, tendrás la opción de continuar la aventura en solitario, acompañado de personajes controlados por la consola, o bien de invitar a un máximo de tres jugadores más para que te acompañen en tu emocionante aventura, no importa si tienen el juego en Wii o en DS. Naturalmente, la tercera opción es la más interesante, teniendo en cuenta que además podrás intercambiar objetos con tus compañeros o incluso mantener conversaciones con ellos mediante una serie de mensajes. Además, el juego ofrecerá un montón de opciones de personalización para que tu personaje sea completamente único y original, con hasta 300 opciones de artículos y vestuario que podrás utilizar. ¡Ya lo sabes! ¡Elige tu aspecto y lánzate a la aventura, bien en solitario, bien acompañado, de *Final Fantasy Chronicles: Echoes of Time*!

DOS JUEGOS, UN MISMO ASPECTO

Curiosamente, *Echoes of Time* tendrá casi el mismo aspecto en Wii que DS, y de hecho la pantalla de la versión para Wii estará partida por la mitad como en la DS, pero en sentido horizontal. Con el nunchuck podrás mover tus personajes por la pantalla, mientras que con el wiimote puedes acceder al menú de opciones situado en la parte derecha de la pantalla. ¡Es como si jugaras a una DS de tamaño gigante!

PRO EVOLUTION SOCCER 2009

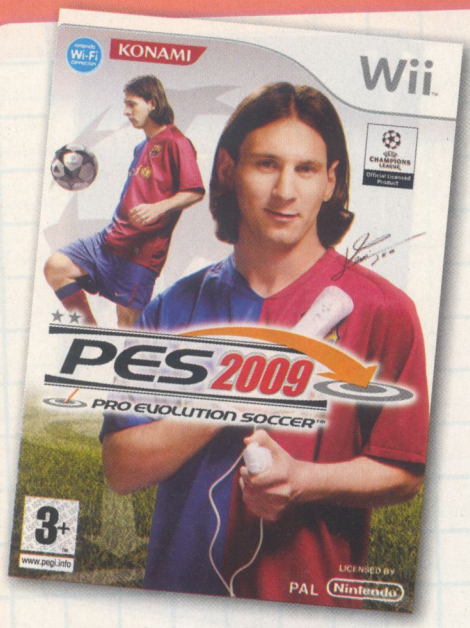
Algunos meses después de que el simulador de fútbol de Konami apareciera para la gran mayoría de plataformas, nos llega la versión para Wii, que sigue apostando por el revolucionario manejo que hizo famoso a su antecesor.



Si eres un forofo del fútbol y también de la Wii, sin duda recordarás que la versión anterior de *Pro Evolution Soccer* para la consola de Nintendo se caracterizaba por un manejo un tanto inusual pero que, una vez dominado, te ofrecía casi las mismas posibilidades que tendría un jugador real en un campo de fútbol real. La versión de este año conserva ese manejo... y añade unas cuantas mejoras que la hacen aún más interesante.

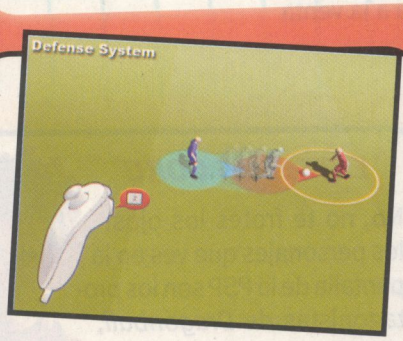
Nuevas mejoras

Muchas son las mejoras introducidas en esta versión para Wii respecto a la anterior. Entre otras cosas, se incluye la Liga Master, ya presente en otros formatos, en el cual te harás cargo de un equipo humilde y serás el máximo responsable de llevarle hasta lo más alto, decidiendo desde los fichajes hasta las tácticas que utiliza tu equipo en el campo. Las competiciones continentales también cobrarán una nueva dimensión con el modo Camino de los Campeones, en el que tendrás que ir superando diferentes desafíos con tus jugadores. La recompensa de esos desafíos vendrá en forma de mejora para el jugador y dinero para el club, que podrás invertir en mejorar tus infraestructuras. Naturalmente, el simulador de partidos también ha sido mejorado, con un montón de controles y jugadas nuevas, y lo mismo ha ocurrido con el modo multijugador: hasta cuatro jugadores pueden jugar en la misma consola, mientras que en el modo online, pueden participar hasta ocho jugadores, divididos en dos equipos de cuatro. ¿Eres un auténtico forofo del fútbol? Pues tienes que probar el nuevo *Pro Evolution Soccer 2009* para Wii... ¡verás como no te decepciona!



PRO EVOLUTION SOCCER

COMPAÑÍA:
Konami
GÉNERO:
Deportivo
PLATAFORMA:
Wii
IDIOMA:
Español
JUGADORES:
1, multijugador
DISPONIBLE:
Ya a la venta

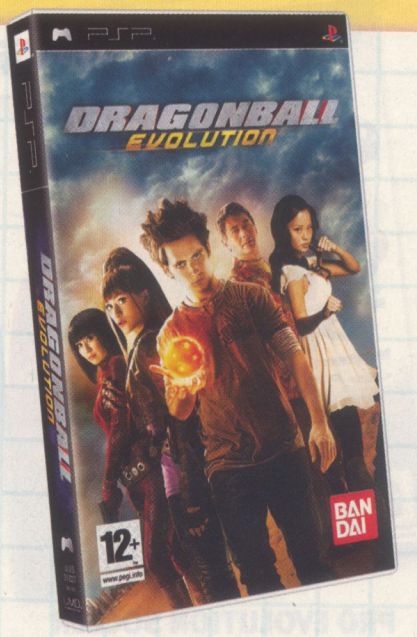


TAMBIÉN PARA "TORPES"

El manejo de los jugadores en la versión de PES para Wii puede resultar algo complejo. Si no se te da del todo bien, no te preocupes: el nuevo PES permite manejar a los jugadores con el Wiimote colocado en horizontal, o incluso utilizando un mando clásico... ¡La cuestión es jugar al fútbol, no importa con qué mando!

DRAGONBALL EVOLUTION

La búsqueda de las siete Bolas de Dragón llega a la PSP con el videojuego oficial de la película de Dragonball... ¡en el que, naturalmente, tendrás que abrirte paso combate a combate hasta alcanzar tu objetivo final!



DRAGONBALL EVOLUTION

COMPAÑÍA:
Digital Bros

GÉNERO:
Lucha

PLATAFORMA:
PSP

IDIOMA:
Español

JUGADORES:
1-2

DISPONIBLE:
Ya a la venta

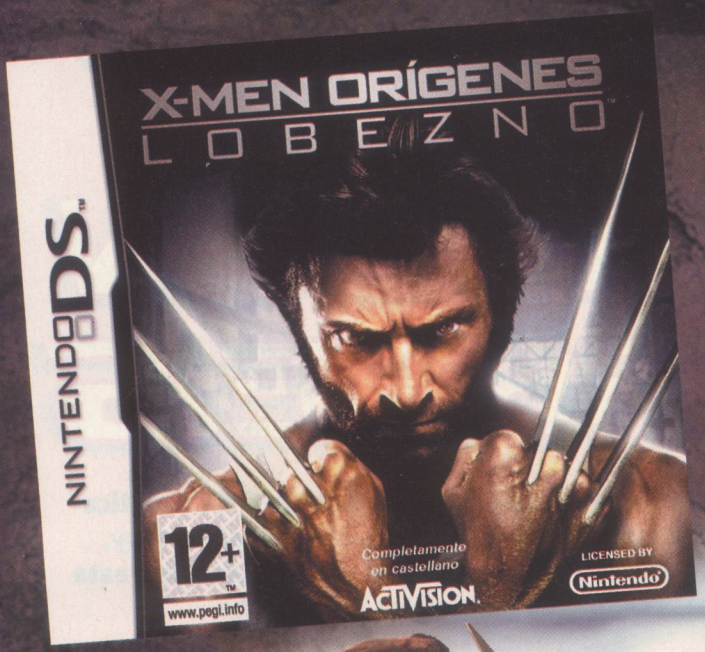
Como en todo buen juego de lucha, *Dragonball Evolution* te ofrece diferentes modos de juego. Por un lado tienes el modo Historia, en el que podrás seguir el camino de Goku y librar los mismos combates que el héroe de la saga hasta conseguir su objetivo final, que como no podía ser de otra forma es controlar las Siete Bolas de Dragón... antes de acabar con Piccolo, naturalmente, que al igual que en la película, en este caso aparece como villano. Naturalmente, también existe el típico modo Arcade, en el que podrás enfrentarte a otros jugadores, así como el modo Misión, en el que podrás aceptar diferentes desafíos.

El ki, la clave de todo

En cualquiera de los modos de juego, el factor más importante es la gestión del ki (la "energía") que tiene nuestro personaje en todo momento. El ki es lo que te permite desencadenar tus golpes y técnicas especiales en los combates (por cierto, en 3D) contra nuestros oponentes. Entre muchas otras cosas, en esos combates también podrás teleportarte o volar (aunque menos que en otros títulos basados en la serie). Como todo buen juego de lucha, en *Dragonball Evolution* no podía faltar la opción para librar combates contra otros jugadores online, en este caso a través del modo llamado Network Battle. Naturalmente, para hacer frente a todos esos combates también tendrás la opción de entrenar (en el modo del mismo nombre) hasta que conozcas todos los movimientos especiales de tu luchador favorito... cosa que necesitarás tanto si quieres llegar al final del juego en modo Misión como si quieres estar a la altura en los combates contra otros jugadores. ¡Ya sabes que las Bolas de Dragón no son nada fáciles de conseguir!

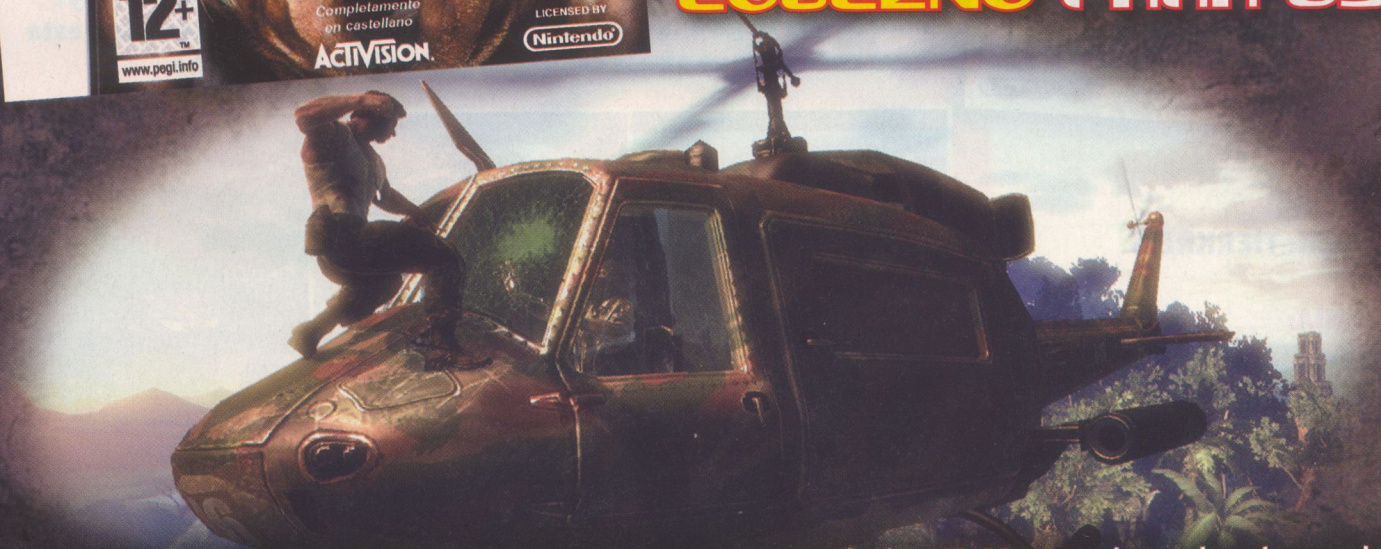
ESTE SÍ ES GOKU

No, no te frotes los ojos: los personajes que ves en la pantalla de la PSP son los protagonistas de *Dragonball*, aunque no lo parezcan. Y es que Evolution nos presenta a los personajes tal y como aparecen en la película, lo que quiere decir que los luchadores que verás son ligeramente (o no tan ligeramente) diferentes de los que estás acostumbrado a ver en el anime... ¡aunque luchan igual de bien!



¡CONCURSA!

¡LUCHA POR DESCUBRIR LA VERDAD SOBRE TU PASADO CON X-MEN ORÍGENES: LOBEZNO PARA DS!



Ponte en la piel de **Lobezno**, el popular mutante de los **X-Men**, y descubre la verdad sobre los misteriosos orígenes del personaje. Para participar en nuestro concurso de **5 unidades** del juego, basta con que nos envíes un dibujo de **Lobezno** haciendo la actividad más original que se te ocurra: bailando, cantando, comprando el pan... ¡cualquier cosa vale! ¡Los mejores dibujos se llevarán un juego!

ACTIVISION

MARVEL, Lobezno, X-Men: Los Orígenes, y todos los personajes relacionados: TM y © 2009 Marvel Entertainment, Inc. y sus filiales. Todos los derechos reservados. www.marvel.com. Elementos de la película: © 2009 Twentieth Century Fox Film Corporation. Todos los derechos reservados. Juego © 2009 Activision Publishing, Inc. Activision es una marca comercial registrada de Activision Publishing, Inc. Todos los derechos reservados. Desarrollado por Griptonite Games. Cierta tecnología © 2009 Amaze Entertainment, Inc.

¡Recuerda!
¡Necesitas que tus padres firmen este cupón para participar en el concurso!

Pide a tus padres/tutores que nos envíen tus dibujos junto con el cupón con tus datos a:

Nombre: _____
Dirección: _____
Ciudad: _____ C.P.: _____
Nº de teléfono: _____ E-mail: _____

Nombre, firma y D.N.I. del padre o tutor:

PANINI
MEGA HIRO 33
CONCURSO LOBEZNO
C/ VALLESPÍ, 20
17257 TORROELLA DE MONTGRÍ
(GIRONA)

Se comunica al padre/madre/tutor que a los efectos de lo dispuesto en la Ley Orgánica 15/99 de 13 de diciembre de Protección de Datos de Carácter Personal, los datos facilitados para participar en el concurso y, en su caso, ser notificados del premio, quedan recogidos en un fichero temporal cuyo responsable es PANINI ESPAÑA, S.A., calle Vallespí 20, Torroella de Montgrí, 17257, Girona. Los datos se utilizarán únicamente para el envío de los correspondientes premios y serán eliminados una vez finalice la promoción. Los datos no serán tratados ni comunicados a terceros. En esta misma dirección, y durante el tiempo en que los datos estén en poder de PANINI ESPAÑA, podrá ejercitar el derecho de acceso, rectificación y cancelación de los datos, enviando una solicitud escrita y firmada incluyendo nombre, apellidos y DNI del padre/madre/tutor con los datos del interesado. Promoción válida hasta el 31 de mayo de 2009. Los dibujos serán elegidos por un jurado interno, y no se devolverán a sus autores. Bases del concurso en la sección de concursos de la web de Panini (www.panini.es).

SUIKODEN TIERKREIS

Si hay un género de moda para DS, ese es sin duda el RPG de temática medieval fantástica. Tras las sagas de *Dragon Quest* y *Final Fantasy*, ahora la que llega a la portátil de Nintendo es la de *Suikoden*, con esta nueva entrega, que ofrece combates fantásticos por un tubo.

SUIKODEN: TIERKREIS

COMPAÑÍA:
Konami
GÉNERO:
RPG
PLATAFORMA:
DS
IDIOMA:
Inglés
JUGADORES:
1, multijugador
DISPONIBLE:
Ya a la venta

La saga de Suikoden ya tuvo varias entregas para las diferentes versiones de PlayStation y PSP. Ahora llega a DS con una premisa simple pero a la vez atractiva, que te permitirá vivir una aventura con los personajes que tú elijas. Empezarás la aventura en la piel de uno de los miembros de una guardia de seguridad que reside en un lejano paraje conocido como "Pueblo Citro". Durante una misión para acabar con algunas terribles criaturas que rondan por la zona, el grupo descubre un curioso fenómeno: una torre en ruinas de la cual surge una misteriosa luz. A partir de ese momento, tu vida y la de tus compañeros cambiará para siempre.

RPG por turnos

Como todo buen RPG, *Suikoden Tierkreis* te enfrenta a las fuerzas del mal, a la que deberás derrotar con un grupo cuya composición exacta irá cambiando a medida que viajes por los diferentes mundos que te ofrece el juego y conozcas a nuevos personajes. La trama general del juego sigue la búsqueda de las llamadas 108 Estrellas del Destino, y naturalmente, el combate será muy importante, y se desarollará en batallas por turnos. Además de la trama principal, también habrá un montón de misiones secundarias e independientes, que no será necesario completar para avanzar, pero que siempre le dan mucha vidilla a este tipo de juegos. Por si todo eso fuera poco, Tierkreis también ofrecerá un modo multijugador muy completo, en el que podrás enviar objetos e incluso personajes a otros jugadores, para que les ayuden a completar sus misiones, lo cual redundará en beneficio de tu personaje. ¿Lograrás superar todas las misiones y alcanzar el objetivo final? ¡Solo hay una forma de saberlo!

¡QUÉ MONTÓN DE PERSONAJES!

Hasta 108 personajes diferentes ofrece *Suikoden Tierkreis* para crear tu grupo de cuatro miembros. Cada uno de ellos no sólo tiene unas características y habilidades diferentes, sino que además tiene una detallada historia detrás que solo se irá descubriendo a medida que avances en el juego. ¡La verdad es que no será por variedad!

NARUTO NINJA DESTINY 2

Por suerte para los aficionados a los videojuegos inspirados en animes, cada vez es más habitual encontrarse con títulos que nos desvelan tramas o argumentos inéditos en sus versiones televisivas. *Naruto Ninja Destiny 2* es un buen ejemplo de ello.

NARUTO NINJA DESTINY 2

COMPAÑÍA:
Nintendo
GÉNERO:
Lucha, acción
PLATAFORMA:
DS
IDIOMA:
Español
JUGADORES:
1, 2 online
DISPONIBLE:
Ya a la venta

Y es que la trama principal del Modo Historia del juego nos presenta un argumento inédito hasta ahora: tras caer derrotado por Sasuke, Naruto (es decir, tú) decide rehacer su vida y empieza a entrenarse con el ninja de la Villa Oculta de la Hoja para mejorar su técnica de combate. Esto, que en otros títulos se traducía en una sucesión de combates contra los personajes del anime, se convierte en *Ninja Destiny 2* en una serie de entornos tridimensionales a lo largo de los cuales deberás avanzar y vencer a todo enemigo que se te ponga por delante.

Lucha, lucha y más lucha

Además de los combates que librarás en ese Modo Historia, el juego incluye también un Modo Batalla en el que podrás enfrentarte con tus amigos o directamente con la consola. De esta forma irás desbloqueando poco a poco los personajes del juego, que incluye un total de 25 ninjas extraídos directamente del anime (incluidos, por primera vez, los hokage). Todos y cada uno de ellos tienen ataques especiales que les vuelven únicos, así que la variedad en los combates está más que garantizada. Por si no tienes suficientes combates con todo esto, el juego también incluye un modo mulitjugador por Wi-Fi que te permitirá enfrentarte a otro amigo que tenga el juego en su Nintendo DS. Como ves, si eres fan de Naruto y de los videojuegos de lucha, con Ninja Destiny 2 tienes para pasarte un buen rato peleando contra todo enemigo que se atreva a plantarte cara. ¿Serás capaz de vencerlos a todos?

MISIONES SECUNDARIAS

Ninja Destiny 2 también incluye un par de misiones secundarias que tratan de darle algo más de diversidad al juego. En una de ellas tendrás que atrapar unas mariposas por orden de Shino, luchando contra ellas como si fuesen un combatiente normal pero empleando un golpe especial para capturarlas. En la otra misión, es Temari quien te encargará que encuentres una serie de objetos que necesita, para lo cual también deberás superar algún que otro obstáculo...

FROM THE ABYSS

¿Eres de los que prefieren los juegos con un objetivo claro y un funcionamiento simple pero a la vez eficaz? ¿Te gusta la fantasía medieval y te encanta machacar monstruos mientras pasas de un nivel a otro? ¡Entonces From the Abyss es tu juego!

FROM THE ABYSS

COMPAÑÍA:
Nobilis

GÉNERO:
Acción/RPG

PLATAFORMA:
DS

IDIOMA:
Español

JUGADORES:
1-2

DISPONIBLE:
Ya a la venta

COOPERA PARA VENCER AL BICHO

¿Se te resiste alguno de los bicharracos que aparecen en *From the Abyss*? ¡No te preocupes! El juego incluye un modo cooperativo entre dos jugadores gracias al cual podrás unir fuerzas con un amigo, consiguiendo de esta manera vencer allí donde no lo habías conseguido en solitario. ¡Ya lo sabes... la unión hace la fuerza!

Bienvenido al mundo de Rubenhaut. Un mundo mágico, habitado por seres fantásticos... y también por los monstruos más peligrosos y enormes que te puedas imaginar. Tu objetivo, como aventurero y héroe de la "película", será enfrentarte a los más peligrosos de estos monstruos en una aventura repleta de acción y emoción.

Un nuevo mundo en cada viaje

Una de las particularidades de *From the Abyss* es que genera un mundo nuevo y completamente diferente a los demás cada vez que emprendes una aventura. Sin embargo, no será eso lo único que cambia en *From the Abyss*. Tu propio personaje también será personalizable, gracias a una serie de puntos de habilidad con los cuales podrás determinar cuál es su especialidad: ¿te gustan los guerreros? Podrás hacer que sea un especialista en espadas. ¿Prefieres los magos? Pues nada, invierte los puntos en hechizos, y tendrás lo que quieres. Naturalmente, al juego no le faltarán los típicos elementos del género: objetos de todo tipo y condición con los que mejorar tu personaje, personajes no jugadores que hablarán contigo y te encargarán misiones, sin faltar algunos detalles menores que le dan una nueva dimensión al juego, como la posibilidad de capturar las habilidades de un enemigo para utilizarlas contra él en combate. ¡Sin embargo, todas las ayudas serán pocas para vencer a algunos de los terribles enemigos a los que deberás hacer frente en tus aventuras por el Abismo! ¡Cíñete la espada (o el hacha, o el arco, o el bastón...) y prepárate para combatir con el mal en *From the Abyss* para Nintendo DS!

¡CONCURSA!

¡DESCUBRE UN NUEVO MUNDO LLENO DE MAGIA Y FANTASÍA CON BATTLE FANTASIA PARA PS3 Y XBOX 360!

Battle Fantasia te ofrece la acción y la aventura más increíbles en un mundo de fantasía heroica... ¿Quieres participar en nuestro concurso de 5 copias del juego en su versión de PS3 y otras 5 para Xbox 360? ¡Pues envíanos un dibujo de uno de los protagonistas del juego... o de tu personaje de fantasía heroica favorito! ¡Cualquier cosa vale, mientras lleve armadura y espada o lance hechizos! ¡Los mejores dibujos se llevarán un juego!

¡Recuerda! ¡Necesitas que tus padres firmen este cupón para participar en el concurso!

Pide a tus padres/tutores que nos envíen tus dibujos junto con el cupón con tus datos a:

Nombre: _____

Dirección: _____

Ciudad: _____ C.P.: _____

Nº de teléfono: _____ E-mail: _____

Nombre, firma y D.N.I. del padre o tutor:

PANINI
MEGA HIRO 33
CONCURSO BATTLE FANTASÍA
C/ VALLESPÍ, 20
17257 TORROELLA DE MONTGRÍ
(GIRONA)

Se comunica al padre/madre/tutor que a los efectos de lo dispuesto en la Ley Orgánica 15/99 de 13 de diciembre de Protección de Datos de Carácter Personal, los datos facilitados para participar en el concurso y, en su caso, ser notificados del premio, quedan recogidos en un fichero temporal cuyo responsable es PANINI ESPAÑA, S.A., calle Vallespí 20, Torroella de Montgrí, 17257, Girona. Los datos se utilizarán únicamente para el envío de los correspondientes premios y serán eliminados una vez finalice la promoción. Los datos no serán tratados ni comunicados a terceros. En esta misma dirección, y durante el tiempo en que los datos estén en poder de PANINI ESPAÑA, podrá ejercitar el derecho de acceso, rectificación y cancelación de los datos, enviando una solicitud escrita y firmada incluyendo nombre, apellidos y DNI del padre/madre/tutor con los datos del interesado. Promoción válida hasta el 31 de mayo de 2009. Los dibujos serán elegidos por un jurado interno, y no se devolverán a sus autores. Bases del concurso en la sección de concursos de la web de Panini (www.panini.es).

12+ www.pegi.info

PLAYSTATION 3 XBOX 360 LIVE ARC SYSTEM WORKS arcsystemworks.jp 505 GAMES

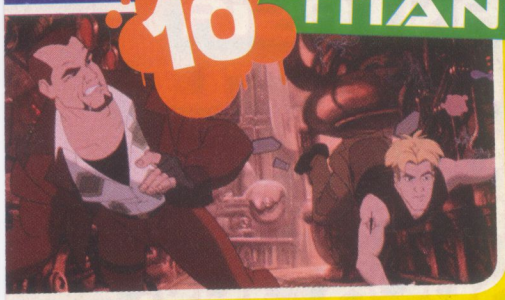
© ARC SYSTEM WORKS © 2009 505 Games. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, y los logotipos de Xbox son marcas comerciales del grupo de empresas de Microsoft y se usan bajo licencia de Microsoft. "PLAYSTATION" y "PS3" son marcas comerciales registradas de Sony Computer Entertainment Inc. Todas las otras marcas y marcas comerciales son propiedad de sus respectivos titulares. Todos los derechos reservados.

Battle Fantasia ©2008 © ARC SYSTEM WORKS CO., LTD. Publicado por 505 Games. Desarrollado por Arc System Works. Battle Fantas es una marca registrada de Arc System Works, Inc. Todos los derechos reservados. . Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE y los logotipos de Xbox son marcas comerciales del grupo Microsoft. "PS", "PLAYSTATION" y "PS3" son marcas comerciales o marcas registradas de Sony Computer Entertainment Inc. "Blu-ray Disc" y "BD" son marcas comerciales.

CIENCIA FICCIÓN MUY ANIMADA

El género de la ciencia ficción ha sido uno de los más habituales en las películas de animación de los últimos años. Aprovechando el estreno este mes de *Vamos a la luna*, hacemos un repaso a las pelis más interesantes de este género en la última década... ¡No te lo pierdas!

10 TITAN A.E. (2000)



En el año 3028, la Tierra es destruida por los drej, unos alienígenas hechos de energía pura. Quince años después, uno de los supervivientes del cataclismo, Cale, emprende un viaje en busca de la Titan, una nave que contiene un artefacto capaz de crear un nuevo planeta Tierra. El único problema es que los drej también buscan la Titan... para destruirla.

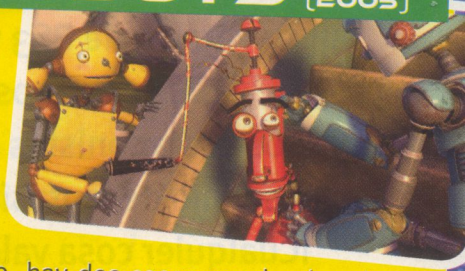
9 BUZZ LIGHTYEAR, LA PELÍCULA (2000)

En esta película derivada de *Toy Story* puedes seguir las aventuras de Buzz Lightyear, cadete espacial, en su lucha contra el malvado Emperador Zurg y sus secuaces. ¡Y en este caso no son imaginaciones suyas, sino algo muy real! Por suerte, Buzz cuenta con la ayuda de Mira Nova, Booster y XR para mantener el universo a salvo de las maldades de Zurg...

8 CHICKEN LITTLE (2005)

Nadie en Oakey Oaks se toma en serio al pequeño Chicken Little después de que sembrara el pánico en el pueblo tras creer que le había caído encima un trozo de cielo. Sin embargo, cuando realmente le cae encima un trozo del cielo (una parte de una nave espacial), nadie le cree, así que él y sus amigos son los únicos en situación de salvar nuestro planeta de la destrucción absoluta...

7 ROBOTS (2005)



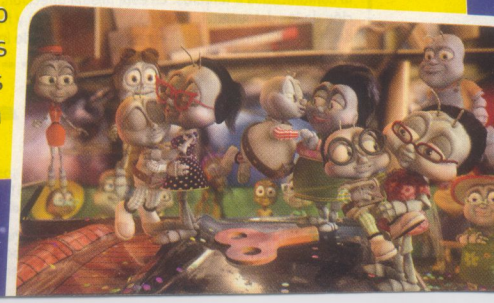
En un mundo totalmente habitado por robots, Rodney destaca por su creatividad y su capacidad inventiva. Sin embargo, hay dos cosas que le obsesionan: hacer de su mundo un lugar mejor y encontrar a su ídolo, el Gran Soldador. Cuando decide salir a buscarle, empieza la mayor aventura de su vida, en la que entre otras cosas conocerá a la atractiva Cappy, al malvado Ratchet y a los entrañables Oxidados, una banda de robots callejeros.

6 EL PLANETA DEL TESORO (2002)

En esta adaptación futurista de la novela *La isla del tesoro* de Robert Louis Stevenson, el joven Jim Hawkins emprende un fantástico viaje por el universo como grumete de un galeón espacial. Como en la novela, Hawkins, John Silver y el resto de tripulantes de la nave buscan un legendario tesoro... y también como en la novela, durante su viaje Jim se dará cuenta de que no todos sus amigos son tan de fiar como parecen...

5 VAMOS A LA LUNA (2009)

Estrenada este mes de mayo, *Vamos a la luna* sigue las aventuras de tres moscas que se cuelan en la Apollo XI en su expedición hacia la Luna. Las tres serán vitales para que el hombre (y la mosca) acabe poniendo el pie en nuestro satélite. ¡Puedes leer algo más sobre la peli en la página 48!



4 DESCUBRIENDO A LOS ROBINSONS (2007)

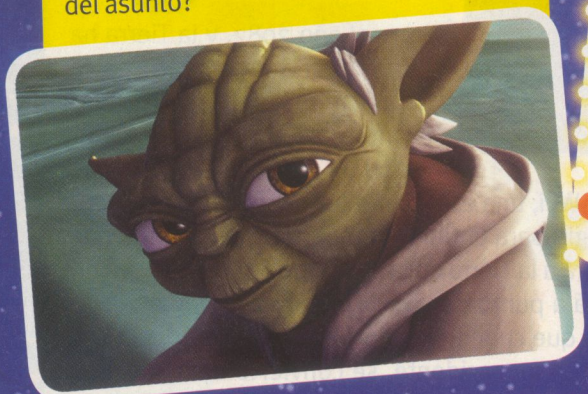
Lewis es un niño huérfano al que le gustaría conocer a su madre y que inventa una máquina que busca recuerdos en el cerebro de la gente. Ese invento le lleva a conocer a otro niño llamado Wilbur, que dice pertenecer a la policía del futuro, y que de hecho le lleva al futuro para recuperar su invento. Sin embargo, en el futuro también se encontrará con una familia que no conocía... y descubrirá que el destino de ese tiempo está en sus manos.

3 SPACE CHIMPS (2008)

Ham es el nieto del primer chimpancé que viajó al espacio. Vive en un circo de poca monta, pero su vida cambia cuando una agencia contacta con él y le ofrece la posibilidad de viajar por el espacio en una busca de una sonda desaparecida en los confines más remotos del universo. Ham se suma a una expedición formada por un grupo de experimentados monos astronautas que parte en busca de la nave perdida. Nuestros héroes pronto descubren un planeta dominado por un tirano que ha capturado la nave perdida y que tiene planes mucho más malignos en mente. Ham y sus amigos tendrán que emplearse a fondo para salir indemnes de la situación...

2 STAR WARS: CLONE WARS (2008)

Clone Wars sigue las aventuras de los jedi Obi-Wan Kenobi y Anakin Skywalker durante las Guerras Clon. En el transcurso de sus viajes, los dos deberán luchar contra el malvado Conde Dooku y sus tropas, lideradas por la general Asaji Ventress, mientras investigan quién es el responsable del secuestro de Rotta el Hutt, hijo de Jabba el Hutt. ¿Lograrán llegar al fondo del asunto?



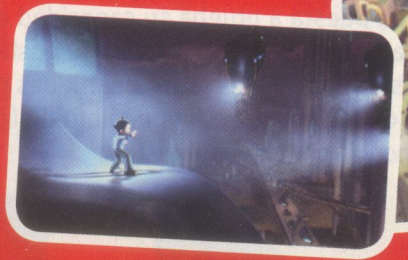
1 WALL·E (2008)

En una Tierra futura abandonada y devorada por los desechos y la basura, Wall·e es un robot limpiador que sigue haciendo el mismo trabajo para el que fue creado hace varios siglos: limpiar el planeta. Sin embargo, su monótona existencia cambia cuando al planeta llega EVA, una robot enviada por los últimos supervivientes terrestres para comprobar el estado de la Tierra. Así empieza una aventura que llevará al pequeño robot a viajar por el espacio exterior y contribuir al regreso de la raza humana a nuestro planeta...

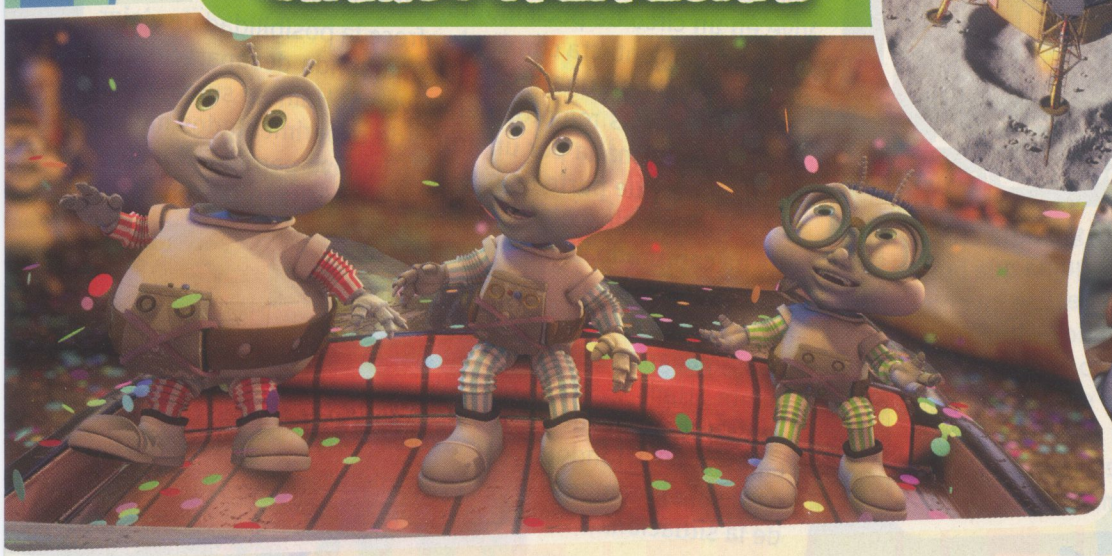
Y MUY PRONTO...

PLANET 51: ¿Qué ocurriría si un astronauta humano llegara a un planeta habitado por una pequeña raza pacífica que vive atemorizada por una posible invasión alienígena?

ASTRO BOY: Llega a las pantallas de cine la adaptación de la obra de Osamu Tezuka, protagonizada por un niño robot que se siente humano.



¡VAMOS A LA LUNA!



Todo el mundo sabe que el hombre llegó a la Luna hace ya unos cuantos años, allá por 1969. Lo que no todos saben es que, en aquel viaje, hubo unas moscas que acompañaron a los astronautas humanos en un momento histórico como aquel. La historia de esas moscas se narra en *Vamos a la luna*, la nueva película de animación 3D que se estrena el 8 de mayo. En ella podrás seguir las aventuras de Nat, I.Q. y Scooter, las tres moscas que se cuelan en la nave espacial *Apollo XI* y acompañan a Neil Armstrong en su viaje. Un viaje en el que vivirán un montón de aventuras y en el que deberán vérselas con Yegor, una malvada mosca rusa que quiere dar al traste con su viaje... ¿Quieres ver la llegada del hombre a la Luna como nunca la habías visto? ¡Pues no te pierdas *Vamos a la luna*, en cines a partir del 8 de mayo!

LOS CINCO

Los cinco era el título de una saga de literatura juvenil que hizo furor en España en los años setenta y ochenta. Los libros, escritos por Enid Blyton, estaban protagonizados por cinco jóvenes amigos que investigaban y desentrañaban los casos más misteriosos con la ayuda de su inteligencia. Pues bien, desde hace unos meses tienes la oportunidad de volver a disfrutar con las aventuras de estos cinco intrépidos aventureros con la serie de libros titulada *Los Cinco tras la pista*. Hasta ahora se han publicado cuatro títulos (*El ataque de las plantas gigantes*, *¡Piratas en Isla Calavera!*, *Tía George ha desaparecido* y *Un monstruo anda suelto*) en los cuales nuestros protagonistas ven puesta a prueba su capacidad de deducción... ¡y su valentía! ¿Te gustan los misterios y las aventuras? ¡Pues no lo dudes y ponte a leer un libro de Los cinco! ¡No te arrepentirás!

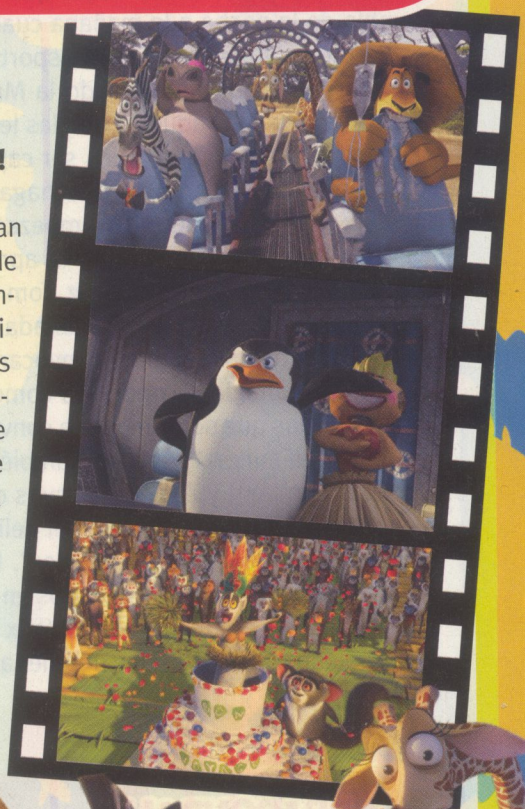
OBAN

Corre el año 2082, y la Tierra ha sido invitada a competir en la Gran Carrera de Oban, una carrera intergaláctica cuyo ganador recibe un deseo, cualquiera que sea. Y Eva Wei, una estudiante terrestre, decide escapar de su colegio para entrar a formar parte del equipo que representará a la Tierra en la competición. Pero sin saberlo, Eva está a punto de vivir la aventura más grande de su vida, ya que cuando el piloto oficial del equipo, Rick, se lesiona en un accidente, se convierte en la persona idónea para pilotar la nave terrícola. Las aventuras que vivirá Eva a partir de ese momento se narran en *Oban: Star Racers*, la serie de animación franco-japonesa que se acaba de poner a la venta en DVD en un pack que recoge los 26 episodios que componen la serie. ¡Prepárate para vivir las carreras más vertiginosas por el espacio exterior!

MADAGASCAR 2

¡LOS ANIMALES MÁS CHIFLADOS VUELVEN EN DVD!

Tras las alocadas aventuras que les llevaron hasta las costas de Madagascar en la primera parte, los animales fugados ponen en marcha un plan de locos para intentar volver a casa. ¡Abróchate el cinturón y prepárate para partirte de risa con el estreno en DVD de Madagascar 2!



Como recordarás si viste la primera parte, Alex el León, Marty la Cebra, Melman la Jirafa y Gloria la Hipopótama protagonizaron una estrambótica fuga del zoo de Nueva York en el transcurso de la cual se adentraron en un mundo hasta entonces desconocido para ellos. Acompañados por unos curiosos y divertidos pingüinos, nuestros héroes acabaron en las costas de la isla de Madagascar... y ahí es donde les encontramos al principio de *Madagascar 2*. Pero los pingüinos, inquietos ellos, han ideado un plan para salir de allí y volver a casa. Convencidos de que pueden pilotar un avión, todos se suben al aparato... que poco después de despegar se estrella en África, donde nuestros amigos descubrirán por primera vez a otros animales de su propia especie.

La vida en África

Así, Alex se encontrará con sus propios padres, que son los líderes de su manada y no parecen muy entusiasmados con la afición de su hijo por bailar. Los gustos del pobre león causan incluso la caída en desgracia de su familia, y es que tanto él como el resto de sus amigos pronto descubren que la vida no es nada fácil en África: Marty se aburre con un rebaño de cebras que son exactamente iguales que él, Melman tiene algunos "problemillas" con su nuevo cargo como doctor brujo de las jirafas y Gloria no acaba de encontrar la pareja que busca. ¡Y encima, los pingüinos no acaban de arreglar nunca el avión! ¿Lograrán nuestros amigos volver a Nueva York? En el fondo la respuesta no importa mucho... ¡lo que importa es que te partirás de risa viendo las desventuras de estos cuatro simpáticos animales mientras tratan de sobrevivir al que debería ser su entorno natural! Tanto si ya viste la peli en cines como si todavía no la has descubierto, no te puedes perder el lanzamiento de *Madagascar 2* en DVD... ¡ya a la venta!

EDICIONES PARA TODOS LOS GUSTOS

Elegir tu edición de *Madagascar 2* va a ser realmente difícil, porque hay un montón de opciones diferentes. Por un lado tienes la edición simple, en la que además de la película encontrarás entre otras cosas un par de documentales sobre el rodaje de la película y el reparto de dobladores. Esta misma edición estará disponible también acompañada de un peluche del simpático Alex, el león que coprotagoniza la película. Para los más completistas, también habrá una edición especial de dos discos, el segundo de los cuales incluirá vídeos musicales, juegos y un montón de contenidos divertidos más. Y por último, si lo que quieres es ver *Madagascar 2* como la viste en el cine, también podrás disfrutar de la edición en Blu-ray (alta definición), con la que casi te sentirás como si estuvieras en la selva. ¿Qué edición de todas es tu favorita?

MAGI-NATION

Tony es un chico normal y corriente con una vida normal y corriente... hasta que un día su vida cambia de la noche a la mañana cuando hereda un anillo de su abuelo que le transporta a un mundo mágico y desconocido llamado la Magi-Nation. Allí descubre que él es aquel al que las leyendas llaman el "Último Soñador", el único ser capaz de impedir que el malvado mago Agram se haga con el control de este extraño mundo. Así empezará una aventura en la que, con la ayuda de la aprendiz de magi (maga) Edyn y el guerrero Strag, Tom deberá encontrar doce misteriosas piedras llamadas las Gemas de los Sueños, que sirven para convocar a unos misteriosos seres mágicos conocidos como las Criaturas Oníricas, a las que solo se puede convocar mediante el uso de un mineral especial. También tendrán que vérselas con Korg y Zed, los lacayos de Agram, que tienen como misión acabar con el peligro que supone la llegada del "Último Soñador". Puedes seguir las aventuras de Tony y sus amigos en la serie ***Magi-Nation***, que se emite en el canal Jetix todos los días de la semana. ¿Logrará Tony detener a Agram...?

Tony Jones
El Último Soñador... aunque no sepa exactamente qué significa eso. Le acompaña su inseparable mascota Furok.

Strag
Joven guerrero que protege las Tierras de la Luna de los magi malignos.

Edyn
Aprendiz de maga, curiosa y un tanto ingenua.

Orwin
Poderoso mago encargado de defender a nuestros héroes.

DRAGONBALL EVOLUTION, EN CROMOS

Por si no tenías suficiente con la peli de ***Dragon Ball*** y el videojuego inspirado en ella del que te hablamos algunas páginas atrás, también ha aparecido una interesante colección de cromos que no decepcionará a los fans de la peli. La colección cuenta con un total de 135 cromos que te desgranan la película escena a escena con las imágenes más espectaculares de la aventura de Son Goku y sus combates contra Lord Piccolo. En este número de Mega Hiro te regalamos el álbum y un par de sobres con cromos... ¡así que ya tardas en completar tu colección para poder revivir tantas veces como quieras la búsqueda de las Siete Bolas de Dragón!

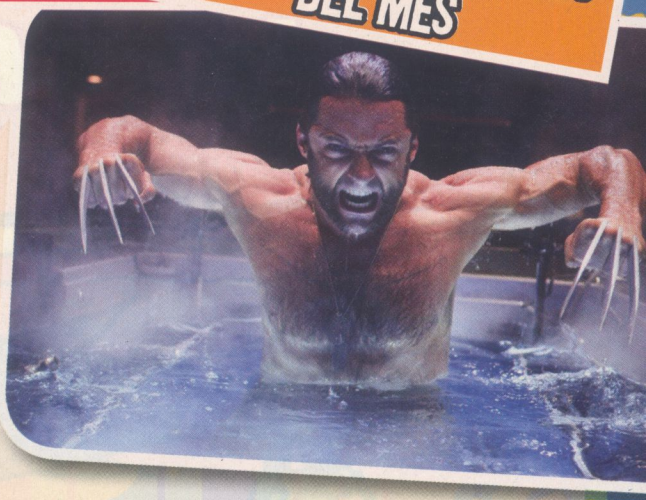
LA LEYENDA DEL BUSCADOR

Desde hace un par de semanas puedes disfrutar de una nueva serie de aventuras en las tardes del fin de semana. Se titula ***La leyenda del buscador***, y se trata de una serie de fantasía épica que estrenó Telecinco protagonizada por Richard, un joven leñador, que ve cómo su tranquila vida cambia radicalmente con la irrupción de una misteriosa joven a la que persiguen unos soldados. Pronto, Richard descubre que está predestinado a convertirse en un héroe conocido como el Buscador de la Verdad, y emprende un peligroso viaje para librar el mundo del mal que lo amenaza. Contará con la ayuda de la Confesora Kahlan, una maga que intentará protegerle de los peligros a los que se enfrentará. Puedes ver ***La leyenda del buscador*** los domingos a las 18:00... ¡una hora ideal para vivir

LOBEZNO

PERSONAJE MEGA HIRO DEL MES

El mutante más famoso de los X-Men protagoniza el mes de mayo uno de los estrenos de cine más interesantes *con X-Men Orígenes: Lobezno* . ¿Quieres conocerle mejor?



Como el resto de integrantes de los X-Men, Lobezno nació en las páginas de la serie de cómics del mismo nombre. Desde su primera aparición, allá por los años setenta, el personaje se volvió muy popular entre los lectores, y ha contado con infinidad de miniseries y títulos protagonizados por él en solitario, sin dejar de ser parte importante del grupo durante más de tres décadas. ¡Y eso que tiene un humor de perros!

ORIGEN

No se saben muchas cosas del pasado de Lobezno. De hecho, su factor de curación le hace envejecer lentamente, y es mucho más viejo de lo que parece a simple vista. Lo que sí que se sabe es que luchó en la II Guerra Mundial, y que después de eso entró a formar parte de un equipo llamado Grupo X, tras lo cual participó en el experimento militar que le acabó proporcionando su esqueleto y sus garras de adamantium. Después de eso, el Profesor Charles Xavier le reclutó para que formara parte de sus X-Men... ¡y el resto es historia!

PODERES

Lobezno tiene un factor de curación natural que le permite recuperarse incluso de las heridas más graves. También cuenta con unos sentidos muy superiores a los de un humano: puede oler, oír y ver mucho mejor que cualquier persona. Por último, también tiene tres garras retráctiles en cada mano hechas de hueso que más tarde, al igual que su esqueleto, serían forradas de adamantium, el metal más duro que se conoce, en el transcurso de un experimento militar.

"TU FUNERAL"

Otra de las particularidades de Lobezno es su habitual mal humor. Es un auténtico cascarrabias tanto con amigos como con sus enemigos. No le gusta que bromeen con él, y se toma cualquier afrenta de forma muy personal. Una de sus frases favoritas es "Tu funeral"... que es adonde te mandará si le tocas demasiado las narices. ¡Avisado quedas!

CELEBRA EL DÍA DE LOS NIÑOS

Los japoneses tienen fiestas muy especiales a lo largo del año. Una de ellas se celebra el 5 de mayo y está dedicada a los más peques de la casa: ¡es el día de los niños!

Origen de la fiesta

A decir verdad, el día de los niños no tiene un origen seguro. Hay tres teorías al respecto de las primeras celebraciones. Una explica que el 5 de mayo se conmemora la victoria sobre la ofensiva mongol en las islas a finales del siglo XIII; otra se refiere a la unificación de Japón en el siglo XIV; y una tercera, más popular, habla del "tango no sekku", una celebración china que tenía lugar el quinto día del quinto mes lunar. Esa fecha marcaba el inicio del verano (y la época de lluvias). Cuando pasó a Japón, con el tiempo se convirtió en el 5 de mayo por usarse en el país el calendario gregoriano. En cualquier caso, se trata de una fiesta oficial en el calendario japonés desde 1948. Todo el país se engalana para dar protagonismo a los chiquillos.

Los protagonistas del día

El 5 de mayo no hay clases en las escuelas, ya que la idea es que los niños puedan disfrutar del día en compañía de sus familias. Cabe recordar que en Japón es muy común que las mujeres dejen de trabajar al casarse y desde entonces se centren en su matrimonio y las labores del hogar. Por ello, la imagen de los niños y sus madres es una estampa tradicional en este día. Las madres se esfuerzan para que sus pequeños se lo pasen en grande durante su festividad, a la vez que los hijos muestran su gratitud hacia ellas por cuidarles. La comida, los juegos, las ceremonias y todo cuando se hace el 5 de mayo está enfocado a lo que manda la tradición. Aunque suene arcaico, todavía hoy se juega a la batalla de piedras y al combate con hojas de lirio a modo de espada.

EL DÍA DE LAS NIÑAS

Como es lógico, si los niños tienen su día, las niñas no van a ser menos. Su fiesta es el Hinamatsuri, que se celebra el 3 de marzo. A diferencia del "kodomo no hi" ("día de los niños"), el día de las niñas no es fiesta oficial. En el Hinamatsuri también hay elementos tradicionales que posiblemente te suenen de alguna serie de anime. Las niñas y sus madres montan una escalera de muñecas tradicionales que representan la corte imperial del periodo Heian, comen un aperitivo llamado arare y beben dulce amazake.

Carpas, armaduras y arroz

Tres son los elementos indispensables en una buena celebración del día de los niños. El primero son los koinobori. Se trata de banderolas en forma de carpa que se izan en largas pértigas que se colocan sobre el techo las casas, en el jardín o en el balcón. La carpa simboliza el esfuerzo y la perseverancia que deben tener los niños en su crecimiento para llegar a ser hombres de provecho. Según una leyenda china, las carpas que lograban remontar el curso de un río hasta llegar a su meta se transformaban en dragones y obtenían poderes divinos. Luego tenemos el kabuto, el casco tradicional de combate. Como el que llevaban los samuráis. Representa la fuerza que han de tener los niños para crecer sanos y valientes. Finalmente encontramos el aspecto culinario, con dos productos indispensables. Por un lado, el kashiwa mochi, arroz relleno de judías rojas y envuelto en una hoja de roble. Por otro, el chimaki, una pasta dulce de arroz presentada en el interior de una hoja de bambú.

KOINOBORI *El cielo se llena de carpas de distintos colores y tamaños en casas y parques.*

CHIMAKI *Aunque no lo parezca, este dulce de arroz está delicioso.*

KABUTO *Un casco valioso que a menudo se presenta con la armadura.*

LA CANCIÓN POPULAR

Los niños japoneses cantan una tradicional cancioncilla en este día. Es la siguiente:

"Hashira no kizu wa ototoshi no gogatsu itsuka no sei kurabe,

("La marca en el muro de la última vez que medí mi altura data del 5 de mayo del año pasado")

chimaki tabetabe niisan ga hakatte kureta sei no take,

("Mientras como chimaki, mi hermano mayor me mide de cuerpo entero")

kino kuraberya nan no koto, yatto haori no himo no take".

("En comparación a ayer, la diferencia equivale a la longitud del cordón de mi haori")

CALENDARIO DE FIESTAS EN JAPÓN

FECHA	FESTIVIDAD
1 de enero	Año nuevo
2º lunes de enero	Día de la mayoría de edad
11 de febrero	Día de la fundación de Japón
21 de marzo	Equinoccio de primavera
29 de abril	Día de Showa
3 de mayo	Día de la constitución
4 de mayo	Día del verdor
5 de mayo	Día de los niños
3r lunes de julio	Día del mar
3r lunes de septiembre	Día de los ancianos
23 o 24 de septiembre	Equinoccio de otoño
2º lunes de octubre	Día del deporte
3 de noviembre	Día de la cultura
23 de noviembre	Día del trabajo
23 de diciembre	Aniversario del emperador

SCHOOL RUMBLE 14

Las últimas navidades han sido terribles para Kenji. El encargo de una historia corta por parte de un editor le supuso muchos quebraderos de cabeza, aunque debe agradecerle a Yakumo que pudiera acabarlo. Y aunque no fue del agrado del editor, cabe destacar que un hombre tan duro viera algunos detalles positivos en la obra. Pero es que con tanto ajetreo, al final no pudo ver apenas a Tenma y menos aún declararse. Pero para eso está el inicio del año, ¡para hacer promesas y cumplirlas en esos 365 días! Y Kenji no es el único alumno del instituto Yagami al que le espera un año plagado de aventuras y romances.

22 tomos / 184 páginas / 7,50 euros / Norma Editorial

YU-GI-OH! 2

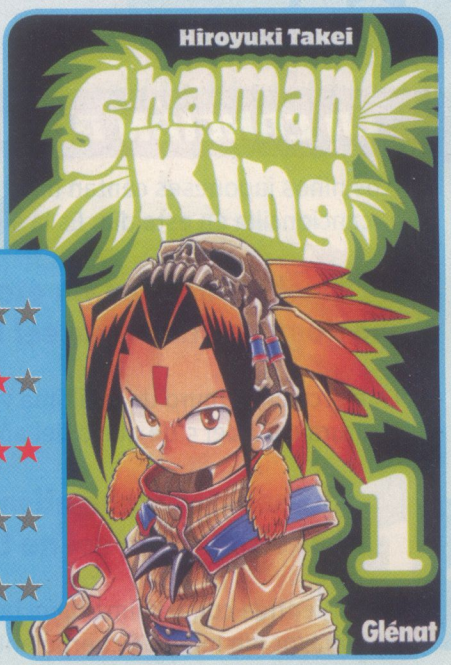
Un amigo del abuelo de Yugi coordina una exposición sobre el antiguo Egipto. Yugi, Jonouchi, Honda y Anzu acompañan al señor Muto a visitarla. Cuando el director del centro ve que Yugi lleva en el cuello el Rompecabezas Milenario, se lo pide para poder exhibirlo. Como solo es para ese día inaugural, Yugi acepta. Sin embargo, el hombre no tiene intención de devolvérselo. Cuando Yugi va a recogerlo, encuentra al director en estado de choque. Detrás de ello está un tipo extraño que parece un monje egipcio y que dice juzgar a aquellos que profanan el Valle de los Reyes. ¡Comienza un nuevo duelo para Yugi!

22 tomos / 308 páginas / 11,95 euros / Planeta DeAgostini Comics

LA RECOMENDACIÓN DEL PROFESOR

Shaman King (Hiroyuki Takei)

¡Hola, otaku! Después del respiro por las vacaciones de Pascua, comienza lo más duro hasta verano: el final del curso. Hay que estudiar mucho, sí, pero también debes descansar para no agobiarte. ¿Y qué mejor que disfrutar de un buen manga de acción? Pues prueba con *Shaman King*, que quizás ya te suene por la emisión de su anime.



Historia ★★★☆☆
Dibujo ★★★★☆
Acción ★★★★★
Humor ★★★☆☆
Emoción ★★★☆☆

Una noche, Manta Oyamada toma un atajo por el cementerio para llegar a la estación y se topa con un chico que está en compañía... ¡de decenas de espíritus! Al día siguiente, ese chaval resulta ser el nuevo alumno de su clase. Se llama Yoh Asakura y pronto le cuenta la verdad: es un chamán y está en la ciudad para adiestrarse.

En las primeras semanas de estancia allí, Yoh se dedica a ayudar a los espíritus a quedarse en paz y poder ascender a los cielos. De esa forma hace nuevos amigos, como Amidamaru, el espíritu de un antiguo samurái que se queda a su lado en vez de subir a los cielos. También aparece Anna, la fría e inexpresiva prometida de Yoh, que le obliga a entrenar duro y prácticamente esclaviza a Manta con las tareas del hogar.

En un momento dado, Yoh inicia su participación en la Shaman Fight. Esta lucha de chamanes decidirá al rey chamán, que podrá hacer que el mundo sea como quiera. Junto a él participan varios amigos chamanes, como Ryu, Horo-Horo, Fausto VIII o Ren Tao. Pero también un enemigo muy peligroso, Hao, con quien comparte el apellido Asakura. Todos combatirán para convertirse en rey, ¿pero quién lo conseguirá?

Shaman King
Autor: Hiroyuki Takei
Tomos: 32
Precio: 7,50 euros
Editorial: Ediciones Glénat

EL PERSONAJE

NOMBRE: ***Natsu***
MANGA Y ANIME: ***Fairy Tail***

Natsu es un tipo alegre y despreocupado, al menos en apariencia. Ama su profesión y considera que los magos han de servir a la sociedad. Por eso acepta cualquier encargo que llegue al gremio de magos al que pertenece, el Fairy Tail. No importa lo peligroso que sea, sobre todo porque cuanto más riesgo, más recompensa. Además, confía plenamente en sus capacidades. El duro entrenamiento al que le sometió su padre adoptivo y maestro, el dragón Igneel, le ha convertido en un mago fabuloso que controla el fuego. Hace tiempo que se le conoce como Salamander, un nombre que causa admiración entre las buenas gentes y pánico entre los malvados.

A Natsu siempre le acompaña Happy, un gato con la capacidad de hablar y, lo que es mejor, de usar la magia. Le sirve de gran ayuda tanto en el combate como en los quehaceres rutinarios. El buen corazón de Natsu le lleva a tutelar a Lucy, quien se convierte en su compañera de fatigas.

En compañía de ellos, Natsu viaja de un lado a otro realizando toda clase de trabajos arriesgados. Curiosamente, los rivales que se encuentra no son capaces de detener su poder procedente del fuego; en cambio, cuando sube a un tren o un barco... ¡al pobre se le van todas las fuerzas!

ESTE MES...

EDICIONES GLÉNAT

- **Hayate, mayordomo de combate 11 (serie abierta),** de Kenjiro Hata. 192 págs, 7,50 euros
- **Naruto 40 (serie abierta),** de Masashi Kishimoto. 192 págs, 7,50 euros
- **Rurouni Kenshin 6 (de 22),** de Nobuhiro Watsuki. 224 págs, 10 euros
- **Saint Seiya: The Lost Canvas 6 (serie abierta),** de Masami Kurumada -guión- y Shiori Teshirogi -dibujo-. 192 págs, 7,50 euros
- **The Prince of Tennis 31 (de 42), de** Takeshi Konomi. 184 págs, 7,50 euros

NORMA EDITORIAL

- **Fairy Tail 4 (serie abierta),** de Hiro Mashima. 200 págs, 7,50
- **School Rumble 14 (de 22),** de Jin Kobayashi. 168 págs, 7,50 euros

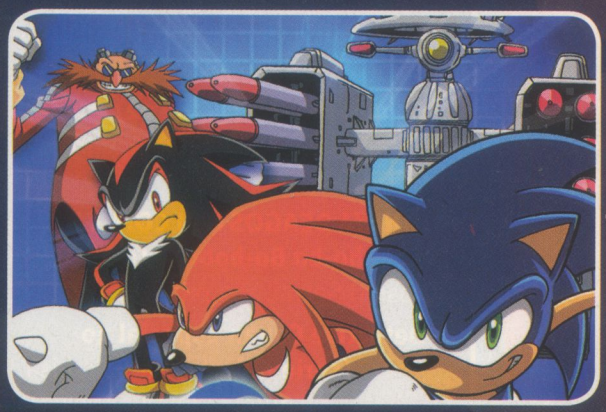
PLANETA DEAGOSTINI COMICS

- **Bobobo-bo Bo-bobo 17 (de 21),** de Yoshio Sawai. 192 págs, 5,50 euros
- **Detective Conan Especial 30 (serie abierta),** de Takahisa Taira -guión-, Yutaka Abe y Denjiro Maru -dibujo-. 176 páginas, 6,95 euros
- **Nogami Neuro, el detective demoníaco 17 (serie abierta),** de Yusei Matsui. 192 págs, 5,50 euros
- **One Piece 46 (serie abierta),** de Eiichiro Oda. 192 págs, 6,95 euros
- **Rosario to Vampire 3 (serie abierta),** de Akihisa Ikeda. 192 págs, 4,95 euros
- **Shin-chan 11 (serie abierta),** de Yoshito Usui. 124 págs, 2,95 euros
- **Shin-chan 12 (serie abierta),** de Yoshito Usui. 124 págs, 2,95 euros
- **Tutor Hitman Reborn! 17 (serie abierta),** de Akira Amano. 208 págs, 5,50 euros
- **Yu-Gi-Oh! 2 (de 22),** de Kazuki Takahashi. 312 págs, 11,95 euros

ESTATALES

- **La 2**
  - Zorori el extraordinario
- **CLAN TVE (TDT)**
  - La abeja Maya
  - Pichi Pichi Pitch
  - Vickie el vikingo
  - Zorori el extraordinario
- **Antena 3**
  - Shin chan
- **Antena.Neox**
  - Shin chan
  - Sonic X
- **Telecinco**
  - Bakugan
  - Naruto
  - Pokémon Battle Frontier
- **Cuatro**
  - Fullmetal Alchemist

© Masashi Kishimoto/Studio Pierrot/TV Tokyo



BAKUGAN

Unas misteriosas cartas que caen del cielo llegan a manos de un puñado de chavales que inventan un juego con ellas: el Bakugan. Organizan un ranking mundial y combaten con los monstruos de su interior. Un día, Dan y sus amigos se ven envueltos en la guerra por el futuro de Vestroia. ¡De ellos y sus criaturas depende la dimensión!

AUTONÓMICAS

- **Aragón Televisión**
  - Ana de las Tejas Verdes
  - Rantaro, el ninja boy
- **Canal 9/Punt 2**
  - Doraemon
  - El joc de Bi-Daman
  - Kimba el lleó blanc
  - Ninja Hattori
  - Pokémon
- **Canal Extremadura**
  - Doraemon
  - Gintama
  - Kiteretsu
  - Magical Doremi
  - Ninja Hattori
  - Sargento Keroro
- **Canal Sur/ Canal Sur 2**
  - Detective Conan
  - Doraemon
  - Kiteretsu
  - Kochikame
  - Magical Doremi
  - Ninja Hattori
  - Ninja Boy Rantaro
  - Shaman King
  - Slam dunk, el gran mate
  - Taro el extraterrestre
- **Castilla La Mancha TV/CMT 2**
  - Detective Conan
  - Doraemon
- **ETB-1/ETB-3**
  - Doraemon katu kosmikoa (TDT)
  - Doremiren Magia (TDT)
  - Keroro Sarjentua
  - Lamu
  - Nonochan
  - Pokemon (TDT)
  - Rantaro, ninja mutikoa (TDT)
  - Chef txikia
  - Zoroak zoro (TDT)
- **IB3**
  - Bobobo
  - La màgica Doremi
  - Rantaro, l'al·lot ninja
- **Telemadrid/ La Otra**
  - El sargento Keroro
  - Kiteretsu, el primo más listo de Nobita
  - Megaman
  - Rantaro, el ninja boy
- **TV3/K3**
  - Bobobo
  - Doraemon
  - El detectiu Conan
  - GetBackers
  - Hattori el ninja
  - Keroro
  - Love Hina
  - One Piece
  - Yu Yu Hakusho (TDT)
- **Tv Canaria/ Tv Canaria Dos**
  - Hamtaro
  - La ley de Ueki
  - Sargento Keroro
- **TVG/G2**
  - Cousas de tolos
  - Doraemon, o gato cósmico
  - O detective Conan
  - One Piece
  - Sarxento Keroro

LA LEY DE UEKI

En la batalla por el trono celestial, Kosuke Ueki es el representante del profesor Kobayashi, uno de los cien aspirantes divinos. Se trata de cien jóvenes que adquieren un poder determinado para el combate y que, de ganar, obtendrán lo que más deseen. Ueki puede transformar la basura en árboles, ¡y le sirve en el combate!

CANALES DE PAGO

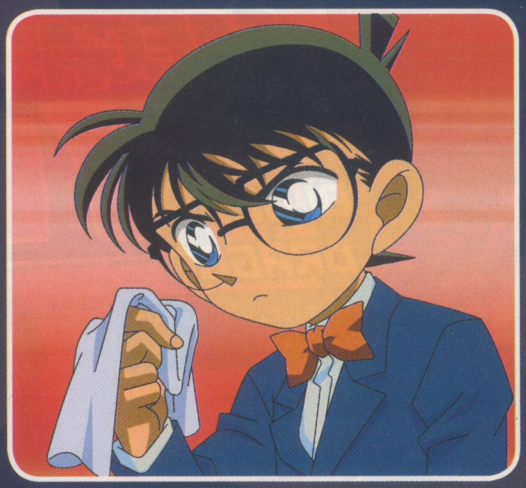
•Animax
- Black Lagoon
- Blood+
- Chobits
- Death Note
- Detective Conan
- El caballero de Eón
- Ergo Proxy
- Gungrave
- Gunslinger Girl
- Initial D
- Inuyasha
- Kochikame
- Love Hina
- Lupin III
- Moribito
- Musculman: la nueva generación
- Nana
- Naruto
- Peach Girl
- Super GALS!

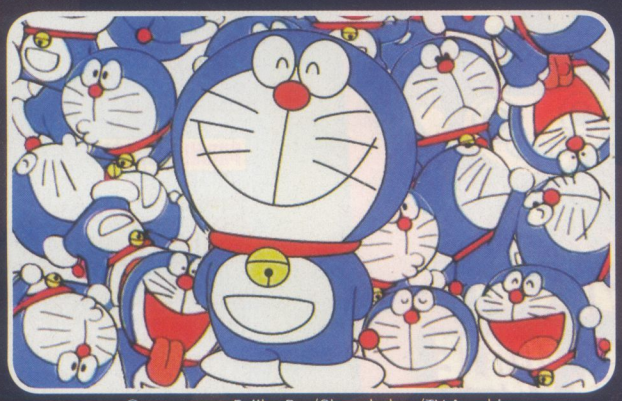
•Boomerang
- La abeja Maya
- Los cuentos de Hello Kitty

•Buzz
- Bleach
- Daphne in the Brilliant Blue
- Darker than Black
- Ghost Hound
- Girls Bravo
- Tokyo Majin
- Witchblade

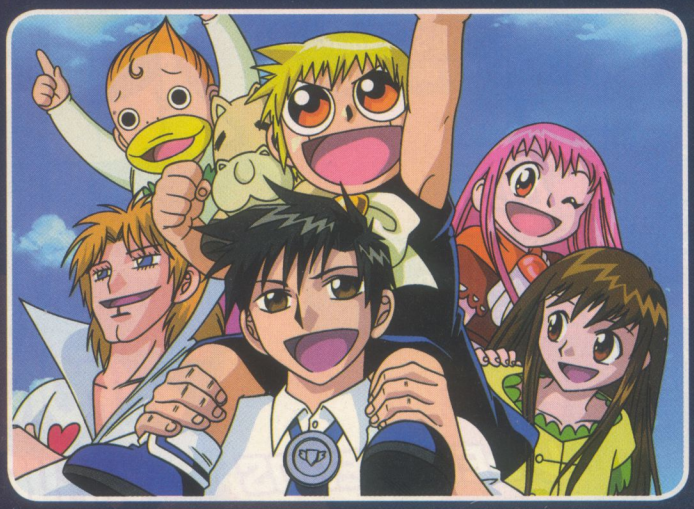
•Cartoon Network
- Bakugan
- Doraemon, el gato cósmico
- D.Gray-Man
- Shin chan
- Zorori, el extraordinario

•Jetix
- Dinosaur King
- Naruto
- One Piece
- Pokémon Advanced Challenge
- Pokémon Battle Dimension
- Pokémon Battle Frontier
- Pokémon Diamond & Pearl
- Zatch Bell!



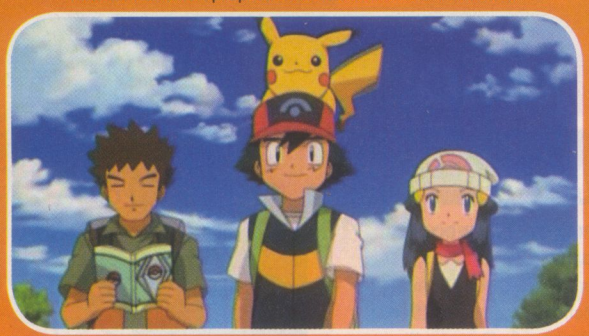


© 1970-2005 Fujiko Pro/Shogakukan/TV Asashi



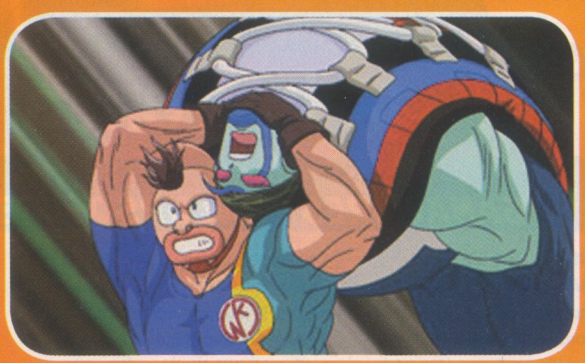
© 2003, 2006 Makoto Raiku/Shogakukan, Toei Animation

© 1997-2008 Nintendo, Creatures, GAME FREAK, TV Tokyo, ShoPro, jr Kikaku. Pokémon properties are trademarks of Nintendo.



POKÉMON BATTLE DIMENSION

Ash, Brock y Maya siguen viajando a través de la región de Sinnoh. Mientras Ash se enfrenta a más líderes de Gimnasio Pokémon, Maya participa en tantos Concursos Pokémon como encuentran a su paso. En sus nuevas aventuras, los chicos capturan nuevos y sorprendentes Pokémon, se reencuentran con viejos amigos y conocen a alguien inesperado.



MUSCULMAN: LA NUEVA GENERACIÓN

Años atrás, un valiente grupo de luchadores defendió la Tierra de numerosas amenazas. Su líder era Musculman. Ahora que sus días de gloria han pasado, nuevos peligros se ciernen sobre la Tierra. Por ello, su hijo Musculman Taro toma el relevo. Con sus amigos Terry the Kid y Kevin Mask, entre otros, luchará por el triunfo del bien.

En el Próximo número...

Nº 34 ¡A la venta en junio!

GANADORES CONCURSOS MEGA HIRO 31:

*** 8 VIDEOJUEGOS FIRE EMBLEN: SHADOW DRAGON (DS)**
- Sergio Luquianes Martínez (Sevilla)
- Antonio González Vazquez (Huelva)
- Amadeo Hernández Torres (Almería)
- Josefa Suárez Montilla (Jaén)
- Ricardo Matías López (Valencia)
- Mª Dolors Garrido Espunellà (Barcelona)
- Pau Colomera Albertí (Girona)
- Esteban García Rubianes (Toledo)

*** 10 VIDEOJUEGOS DRAGON QUEST: LA PROMETIDA CELESTIAL (DS)**
- Ana María Jordán Gallardo (Terrassa, Barcelona)
- Soren Enriquez Cabanillas (Lleida)
- Rosa Nicolau Ribas (Barcelona)
- Santiago Salaribas Escribano (Málaga)
- Jose María Plana García (Navarra)
- Gonzalo Isla Montleón (Granada)
- Leticia Muñoz Calderón (Madrid)
- Alba Soriano Méndez (Barcelona)
- Sergi Batllé Massana (Girona)
- Laura Roques Rodón (Alicante)

*** 10 VIDEOJUEGOS DRAGON BALL ORIGINS (DS)**
- Cesar Javier Martínez Torres (Barcelona)
- Carlos Contreras Lavado (Lugo)
- Rocío Mínguez Jiménez (Albacete)
- Celia Rubio Castellà (Barcelona)
- Pedro Pontalba Coma (Zaragoza)
- Sonia Estébez Vidal (Girona)
- Jaume Font Roca (Barcelona)
- Raquel Ferrer Pujades (Girona)
- Eva María Córdoba Planella (Barcelona)
- Eric Puigdemont Eixidor (Girona)

*** 5 COPIAS DEL SEGUNDO PACK DE NARUTO**
- Andrés Bay Telechea (Alicante)
- José Manuel Martín Durán (Sevilla)
- Anna Paul Agudo (Barcelona)
- Francisco Gómez Rivera (San Sebastián)
- Elisa Bosc Masgrau (Barcelona)

*** 5 LOTES DE LOS 2 PRIMEROS TOMOS DE SHIN-CHAN**
- Mireia Plaja Hereu (Barcelona)
- Andrés Rodríguez Lucas (Tarragona)
- Alejandro Ferrer Dueñas (Bilbao)
- Juan Iruela Carmona (Pamplona)
- Lorenzo Quintana Caparrós (Murcia)

MEGA HIRO

DIRECTOR DE PUBLICACIONES: José Luis Córdoba
COORDINACIÓN GENERAL: Ponç Cufinyà
COORDINACIÓN EDITORIAL: Anna Masoliver
COORDINACIÓN ADMINISTRATIVA: Núria Costa
COORDINACIÓN DE PROMOCIONES: Martine Toupy
PRODUCCIÓN: Jordi Guinart
SECRETARIA: Isabel Bujer
REDACCIÓN Y ADMINISTRACIÓN: C/ Vallespí, 20. 17257 Torroella de Montgrí (Girona) Telf.: 972 75 74 11. Fax: 972 75 77 11. www.panini.es paninirevistas@panini.es

REALIZACIÓN: Estudio Fénix C/ Torrent Can Mariner, 43 08031 Barcelona. Telf.: 934 20 40 90

PUBLICIDAD: Bola Ocho Comunicaciones C/ Torrent Can Mariner, 41-43, Bajos. 08031-Barcelona. Tel.: 934 295 945 Edu Quindós edu@bolaochocomunicaciones.com

IMPRESIÓN: Printer Industria Gráfica S.A.
DISTRIBUCIÓN: Logista Polígono Industrial Polvoranca C/ del Trigo, 19 Telf. 914 81 98 00

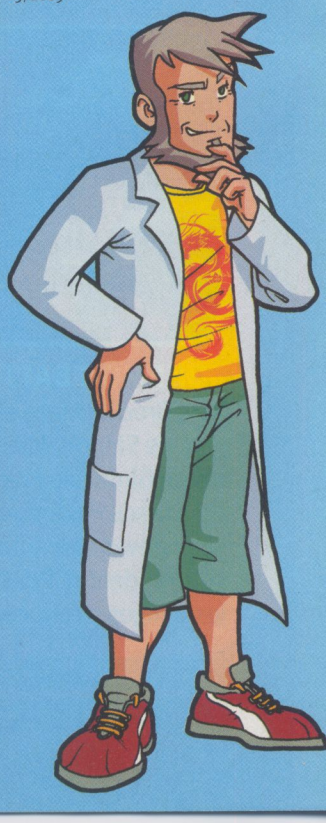
MEGA HIRO © Panini S.A. All rights reserved.

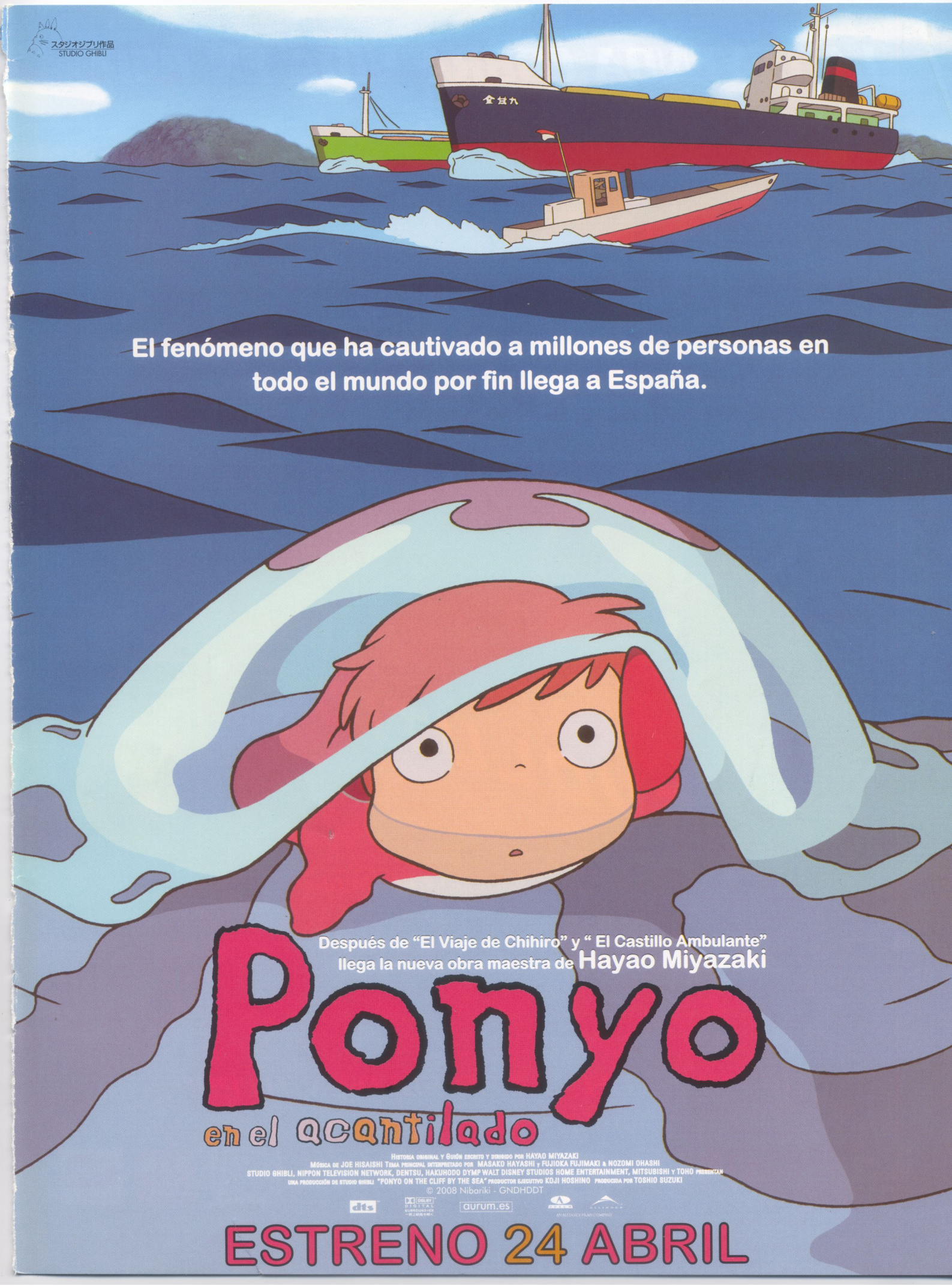
Panini Revistas

EDITA: PANINI ESPAÑA, S.A.
DIRECTOR GENERAL: Lluís Torrent
DIRECTOR DE MARKETING: Joan Hortal
DIRECTOR COMERCIAL: Andreu Bussot

MEGA HIRO es una publicación de Panini España. Todos los derechos reservados. Queda expresamente prohibida la reproducción total o parcial de los textos e ilustraciones incluidos en esta revista.

ISSN: 1886-2934
Depósito Legal: GI-165-2006 5/2009

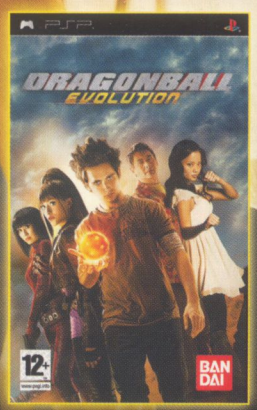



スタジオジブリ作品
STUDIO GHIBLI
El fenómeno que ha cautivado a millones de personas en todo el mundo por fin llega a España.
Después de "El Viaje de Chihiro" y " El Castillo Ambulante"
llega la nueva obra maestra de Hayao Miyazaki
Ponyo
en el acantilado
HISTORIA ORIGINAL Y GUIÓN ESCRITO Y DIRIGIDO POR HAYAO MIYAZAKI
MÚSICA DE JOE HISAISHI TEMA PRINCIPAL INTERPRETADO POR MASAKO HAYASHI Y FUJIOKA FUJIMAKI & NOZOMI OHASHI
STUDIO GHIBLI, NIPPON TELEVISION NETWORK, DENTSU, HAKUHODO DYMP WALT DISNEY STUDIOS HOME ENTERTAINMENT, MITSUBISHI Y TOHO PRESENTAN
UNA PRODUCCIÓN DE STUDIO GHIBLI "PONYO ON THE CLIFF BY THE SEA" PRODUCTOR EJECUTIVO KOJI HOSHINO PRODUCIDA POR TOSHIO SUZUKI
© 2008 Nibariki - GNDHDDT
dts
aurum.es
ESTRENO 24 ABRIL

LA LEYENDA COBRA VIDA EN PSP®

DRAGONBALL EVOLUTION

SÓLO EN CINES



El juego oficial de la película

Vuelve la lucha por controlar las siete Bolas de Dragón. Un fantástico juego de lucha para PSP, de la película inspirada en la serie de animación manga número 1 del mundo. Acompaña a Goku, como en la película, en su viaje para enfrentarse a Piccolo. Derrota a tus enemigos en el modo Arcade o enfréntate a tus amigos vía inalámbrica. ¿Podrás ser el mejor? ¡La leyenda ha vuelto! ¡Más real que nunca!

DISFRUTA DEL JUEGO SÓLO EN TU PSP®

www.dragonballlapelicula.es

12+ www.pegi.info

digital bros

PlayStation Portable

20th CENTURY FOX

BANDAI

BANDAI NAMCO Games

DRAGONBALL: EVOLUTION La Película © 2009 Twentieth Century Fox Film Corporation basado en la serie de novelas gráficas DRAGONBALL creada por Akira Toriyama. Todos los derechos reservados. DRAGONBALL ™ & © Bird Studio/Shueisha, Inc. Todos los derechos reservados. Game: © 2009 NBGI. "Playstation", "PS" y "PSP" son marcas registradas de Sony Computer Entertainment Inc. Puede necesitar Memory Stick Duo™ (se vende por separado). Todas las demás marcas pertenecen a sus respectivos propietarios.